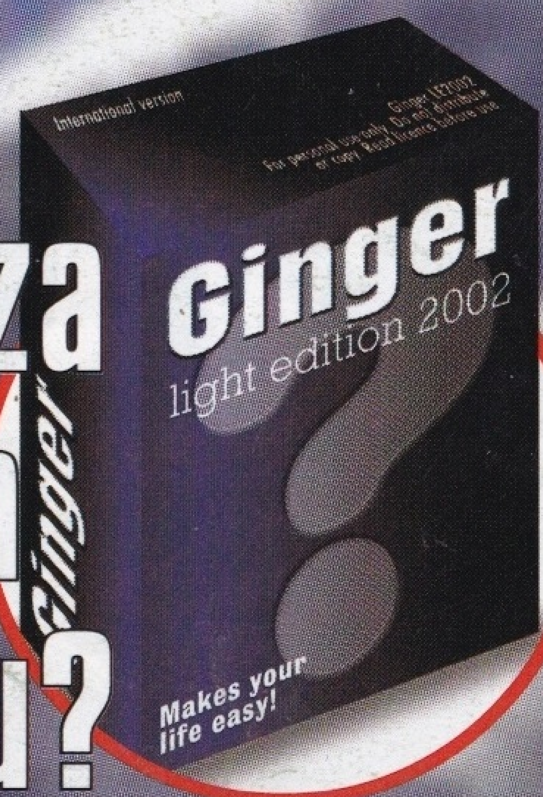
+ SUPERNAKLEJKI!
nr indeksu 351555 nr 6 15 marca 2001 r. cena 3.80 zł (zawiera 7% VAT)

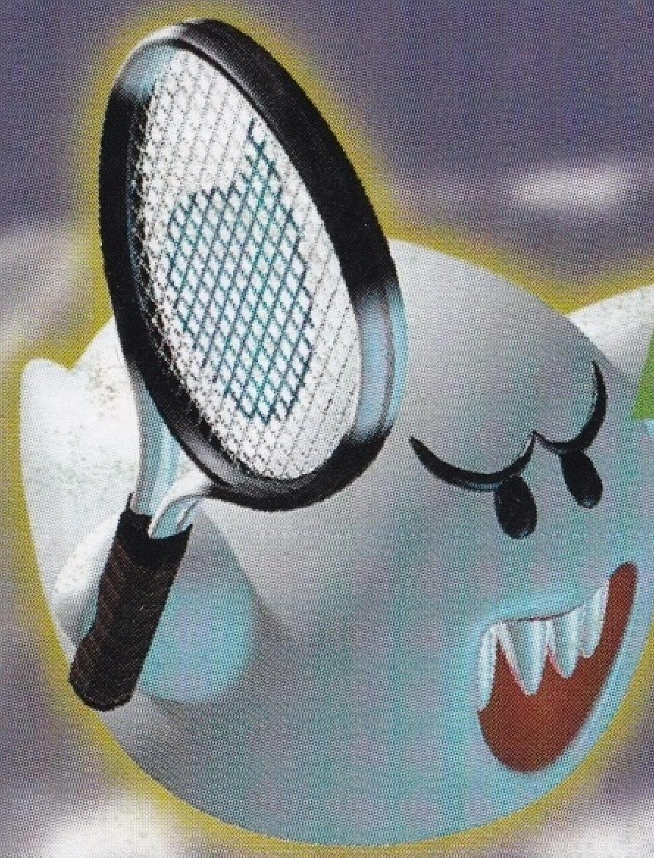
CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

Ginger: największa tajemnica XXI wieku?





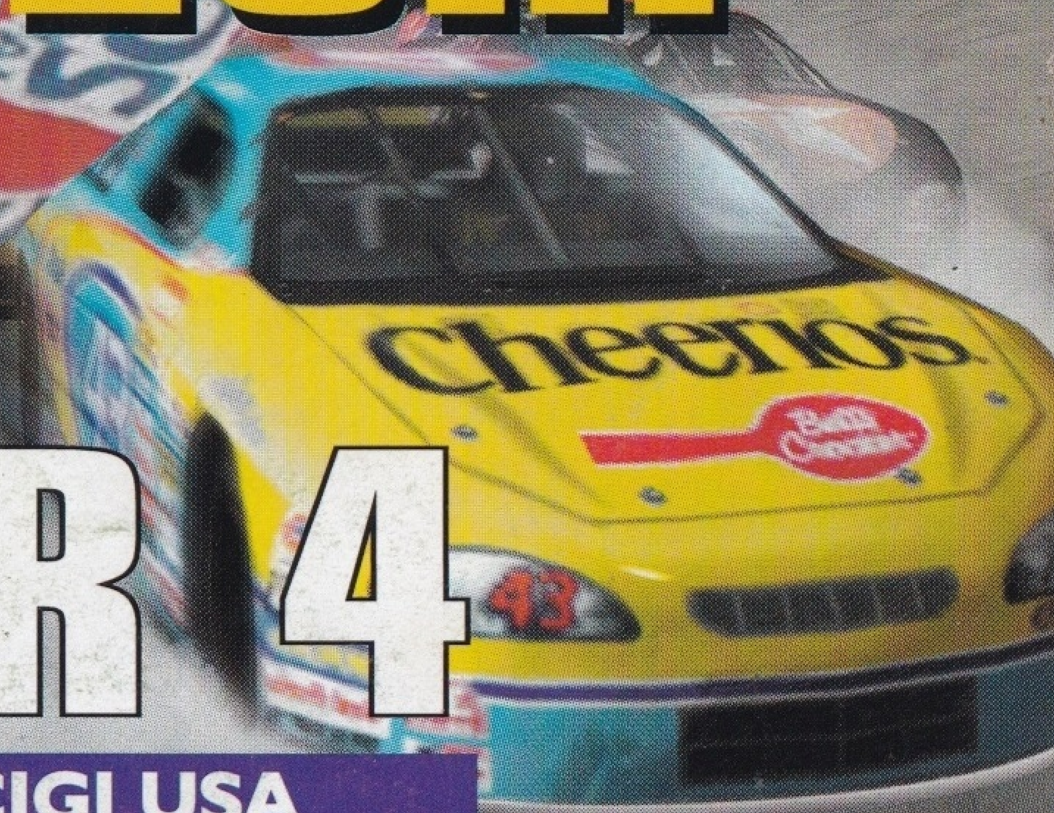


POJEDYNEK NA PIŁECZKI

MARIO TENNIS

SKAKANIE NA EKRANIE

Zostań Małyszem



NASCAR 4

NAJSŁYNNIEJSZE WYŚCIGI USA



KARIERA PO WŁOSKU



Emulatory: powrót do przeszłości

MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI
DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS
WORLD PARTY

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA
79[90]
ZŁOTYCH

Co nowego w Worms World Party:

- Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.
- Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.
- Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakręconych sposobów.
- Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!
- Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...
- Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.
- Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

DO Z(R)OBACZENIA W SKLEPACH!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

TEAM17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;

Co w numerze?

SPIS TREŚCI





SUPERDODATEK NAKLEJKI NA KAŻDĄ OKAZJĘ



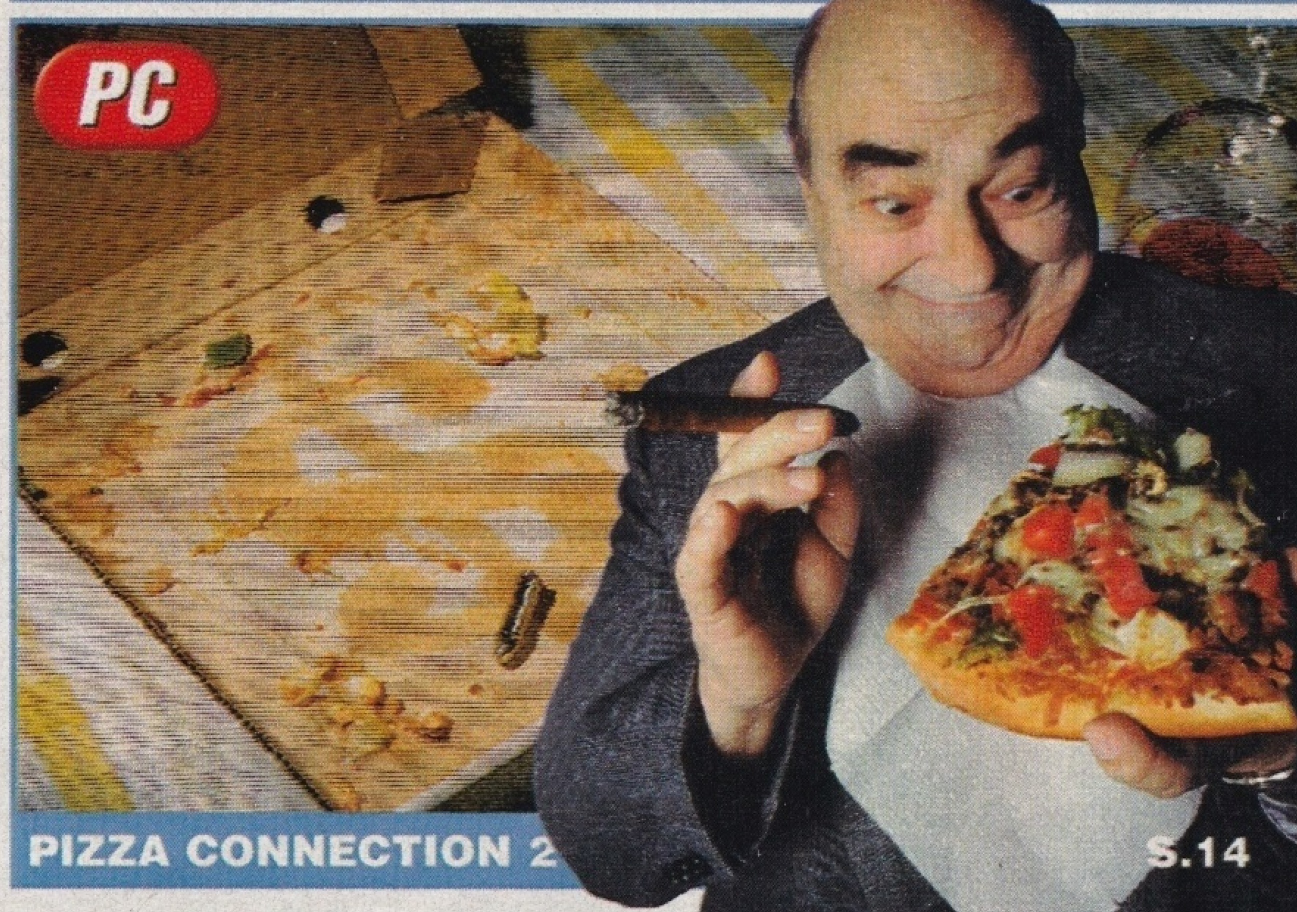
SEVERANCE S.20



FUR FIGHTERS S.22



DELUXE SKI JUMP S.30



PIZZA CONNECTION 2 S.14



MARIO TENNIS S.28

WIOSNA CORAZ BLIŻEJ...

A my żyjemy typowo zimowymi grami, czyli skokami narciarskimi. I to właśnie im poświęciliśmy część naszego pisma i okładkę. Długo się nad tym wahaliśmy, ale ponieważ gra DELUXE SKI JUMP okazała się najciekawszą i najbardziej wciągającą zabawą w tym numerze, nie mogliśmy postąpić inaczej. Musieliśmy odnotować fakt, że grają w nią na całym świecie, a naszych redaktorów ustanawiających coraz to nowe rekordy nie można zagonić do innej roboty. Skoro liderem tej dyscypliny sportu jest od kilku miesięcy fenomenalny Adam Małysz, nie mogło go zabraknąć w CLICKU!
Oprócz tego polecamy SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS oraz FUR FIGHTERS. Jeżeli chcecie wiedzieć, czym różni się walka herosów od zmagań futrzanych milusińskich, koniecznie musicie zajrzeć na odpowiednie strony w piśmie. Dla miłośników wyścigów przygotowaliśmy nie lada atrakcję. Już możesz wskoczyć w swój wirtualny samochód i pognać na tor wyścigów NASCAR 4. Spróbujemy też rozwikłać największą zagadkę XXI wieku. Dowiecie się, czym może być tajemniczy GINGER i jak działa SATELITA. Mamy jeszcze jedną niespodziankę. Przygotowaliśmy ANKIETĘ, dzięki której chcemy poznać Waszą opinię o naszym piśmie. Wśród nadsyłających odpowiedzi rozlosujemy SUPERNAGRODĘ: konsolę PS 2. Nie czekajcie więc, tylko czytajcie CLICKA!, a potem piszcie do nas.

Redakcja



W NASTĘPNYM CLICKU! ZNAJDZIESZ JEDNĄ Z 6 NIESAMOWITYCH PODKŁADEK POD MYSZKĘ ZBIERZ JE WSZYSTKIE I WYGRAJ W KONKURSIE

NASTĘPNY NUMER JUŻ 29 MARCA!

Świat samurajów, szogunów i Ninja urzeka od czasu filmów Kurosawy. Także dodatek do SHOGUNA powinien podbić serca fanów gier komputerowych

SHOGUN
The Mongol Invasion


Teraz będziesz miał jeszcze więcej sposobności, żeby wydać bitwę i dać łupnia przeciwnikowi

Mongolski wojownik jak się patrzy. Aż ciarki chodzą po plecach

W SHOGUN: THE MONGOL INVASION jak zwykle czekają na ciebie wielkie batalie, intrygi, rozbudowa prowincji i walka o władzę nad zjednoczoną Japonią. **Teraz w tym wielkim konflikcie pojawi się również nowy i zdradziecki przeciwnik – horda dzikich Mongołów pod wodzą Kublai-chana.**

Najnowsze wydanie gry SHOGUN będzie pełne niespodzianek, usprawnień grafiki, nowych misji i całych kampanii, jednostek, budynków oraz rozwiązań. Oczywiście najważniejszą częścią THE MONGOL INVASION będzie kampania przedstawiająca wspomnianą już inwazję Ordy, największego zagrożenia, z jakim kiedykolwiek spotkali się samuraje. **W tej batalii będziesz miał możliwość wyboru: czy chcesz grać po stronie Japonii, czy najeźdźców.** Oczywiście w tych scenariuszach pojawią się nowe jednostki przedstawiające mongolskich wojowników. Druga wielka kampania ma nosić tytuł „Campaigns of the Three Unifiers". W tej części będziesz mógł wcielić się w postacie największych Daymio w historii Japonii, a mianowicie w Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi oraz Tokugawę Ieyasu. Wśród nowych jednostek znajdą się wojownicy Kensai, sławetni zabójcy Ninja, którzy tym razem będą mogli wystąpić na polu bitwy, a także piechota koreańska. Gra będzie jeszcze bardziej rozbudowana, a to za sprawą nowych budowli. **Pojawią się mianowicie Szkoły Strategii, w których twoi dowódcy będą mogli poszerzać swoją wiedzę i zyskiwać nowe umiejętności potrzebne prawdziwym taktykom, oraz kilka innych budynków i usprawnień administracyjnych.** Gra stanie się bardziej dynamiczna dzięki pojawieniu się nowych map strategicznych przeznaczonych do rozgrywania szybkich i zdecydowanych batalii.

Zadbano również o miłośników zabawy wieloosobowej. SHOGUN: THE MONGOL INVASION będzie miał kampanie w trybie multiplayer, umożliwiające zabawę ośmiu graczom. Kolejną miłą niespodzianką stanie się Edytor Map i Edytor Scenariuszy. W pierwszym będzie można modyfikować istniejące mapy lub tworzyć je od podstaw. Drugie narzędzie da możliwość opracowania mapy strategicznej, tj. ustawienia punktów startowych, zamków, zasobów i kolejnych wydarzeń, jakie będą następować po sobie w kampanii. Co ciekawe, ten edytor będzie się sprawdzał zarówno dla scenariuszy w trybie pojedynczym, jak i wieloosobowym, tak więc będziesz mógł uraczyć kolegów stworzonymi przez siebie kampaniami. W grze dodano także tryb Battle, czyli scenariusze, w których będzie można pokonać wrogich Daymio, zdobywając kluczowe lokacje. Należą do nich zamki i twierdze, dzięki którym można kontrolować znaczne obszary kraju. Pod względem wizualnym ta szalenie widowiskowa gra ma wyglądać jeszcze lepiej niż SHOGUN: TOTAL WAR. **Polepszono zwłaszcza animacje wojowników, dodano nowe ilustracje i filmy wprowadzające w klimat feudalnej Japonii.**



Jak widać, nowa edycja gry będzie wypełniona po brzegi nowinkami i usprawnieniami. O wyciąganiu pieniędzy jeszcze raz za tę samą grę nie może zatem być mowy. Jeśli jeszcze SHOGUN: THE MONGOL INVASION zostanie tak sprawnie i pomysłowo spolszczony, jak oryginalna gra, to z pewnością jej pojawienie się będzie wielkim wydarzeniem na rynku. Oby takich dodatków było jeszcze więcej!

kto to zrobił
CREATIVE ASSEMBLY

Angielska firma, z której usług Electronic Arts korzystało już wiele razy. Do tej pory zajmowała się głównie wirtualnym sportem, mając na sumieniu takie oryginalne tytuły jak AUSTRALIAN RULES FOOTBALL, CRICKET WORLD CUP i WORLD CUP RUGBY UNION. Teraz przyszedł na SHOGUNA i japońskie klimaty.


Teraz ty decydujesz, po czyjej stronie chcesz walczyć. Czy poprowadzisz do zwycięstwa drużynę japońską, czy może hordę dzikich najeźdźców?



Na oficjalnej stronie gry nie ma zbyt wielu informacji. Ot, trochę obrazków i nowych jednostek, które można podziwiać

PC	PSX	N64	DC	A

Shogun: The Mongol Invasion
Japońska Strategia
Premiera: wiosna 2001
EA / IM Group | 1-8 graczy

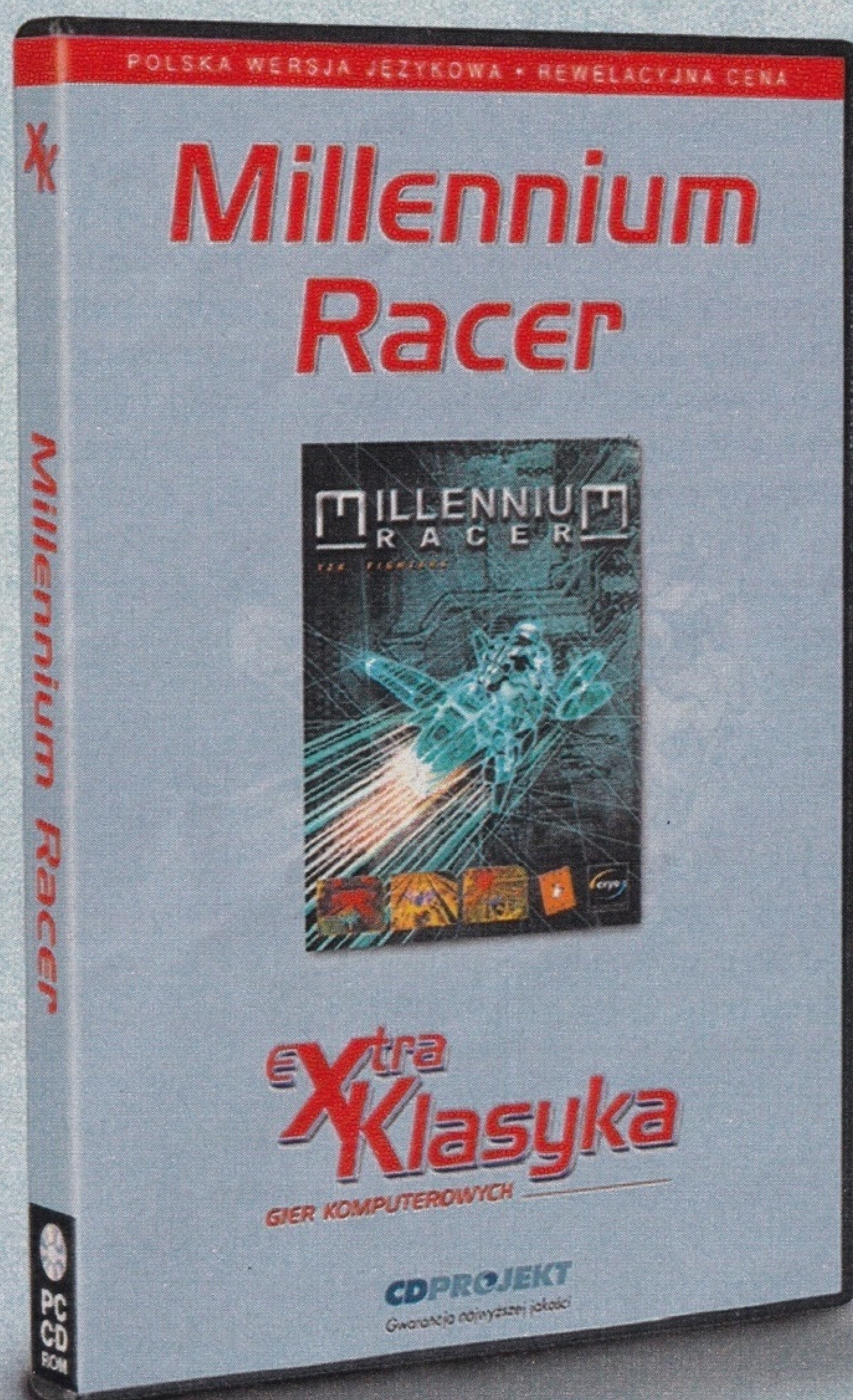
Dodatek do bardzo dobrego SHOGUNA zapowiada się naprawdę znakomicie. Liczne usprawnienia oraz nowe opcje zaostrzają apetyt na tę grę

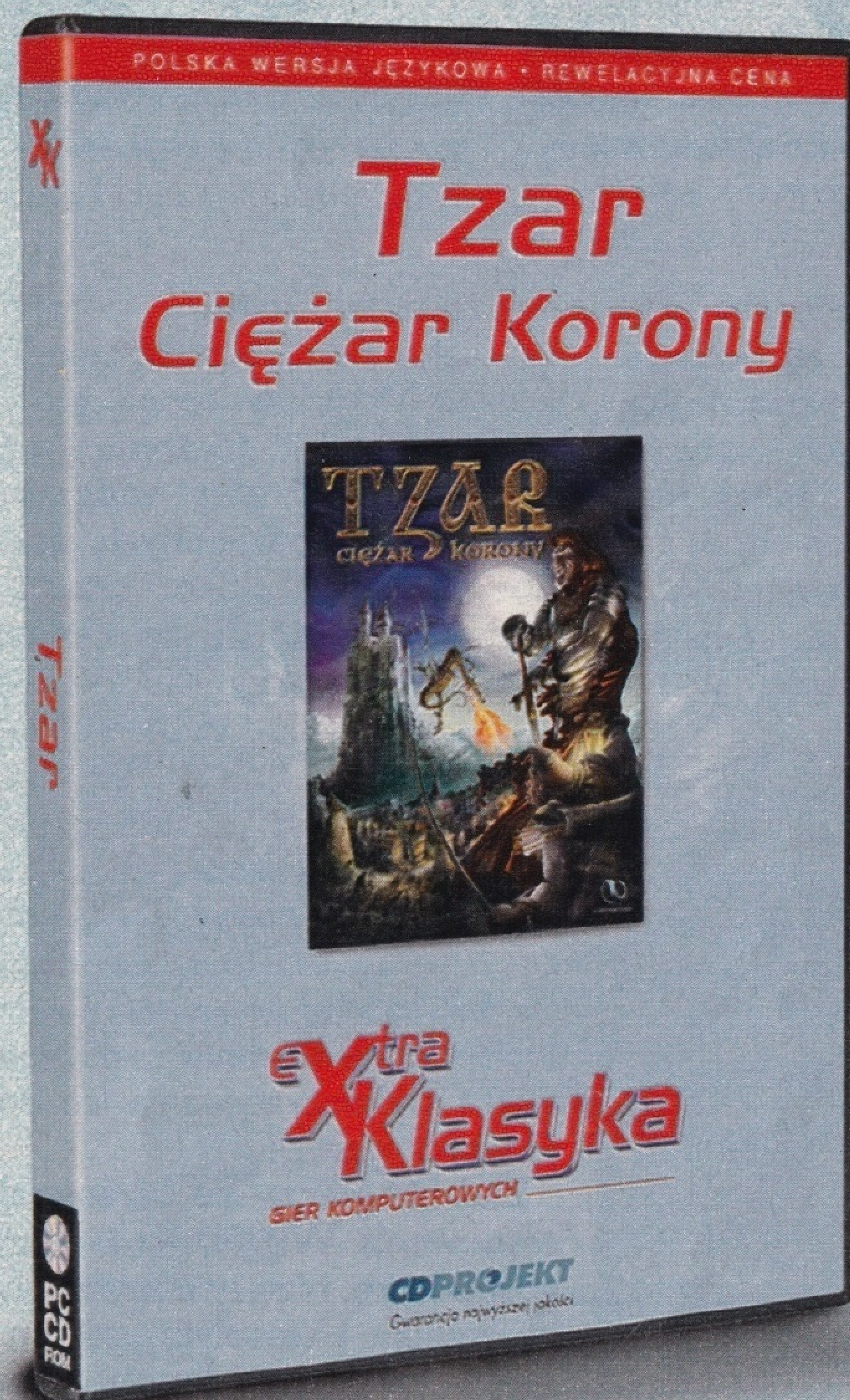
Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Dwie nowe gry w serii

Już w sprzedaży całkowicie po polsku w cenie 19,90

eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

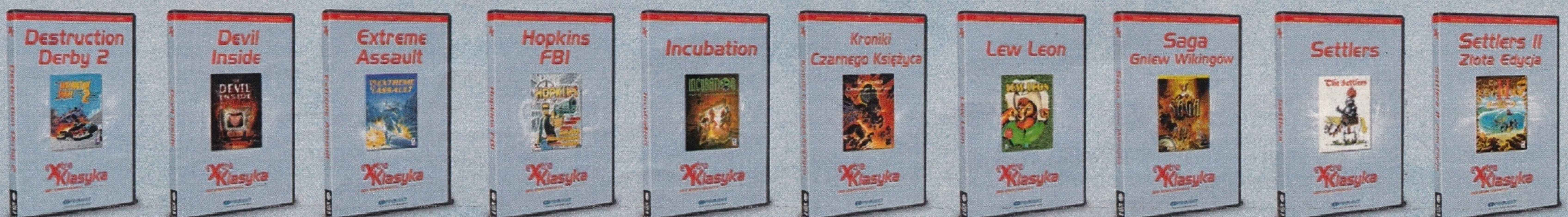




Wyścigi superszybkich pojazdów umiejscowione w futurystycznym świecie. Ścigaj się na różnorodnych poziomach i wykorzystuj znalezione dodatki. Gra opracowana w niesamowitej, bardzo efektownej grafice wykorzystującej najnowsze akceleratory. Możliwość gry sieciowej do 8 graczy.

Strategia czasu rzeczywistego, której akcja osadzona jest w średniowiecznym świecie fantasy. Oferuje oprócz wielu opcji militarnych również elementy handlu, rozwoju technologii, dyplomacji, magii i religii. Gra inspirowana serią Warcraft zarówno w warstwie graficznej jak i systemie rozgrywki.

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także w cenie 19,90 zł inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt - wiodący wydawca gier komputerowych. Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.com

wiggles

WIGGLESY to nie larwy moskita ani mistrzowie w tańcu brzucha. To dzielne, mieszkające pod ziemią, skrzaty!



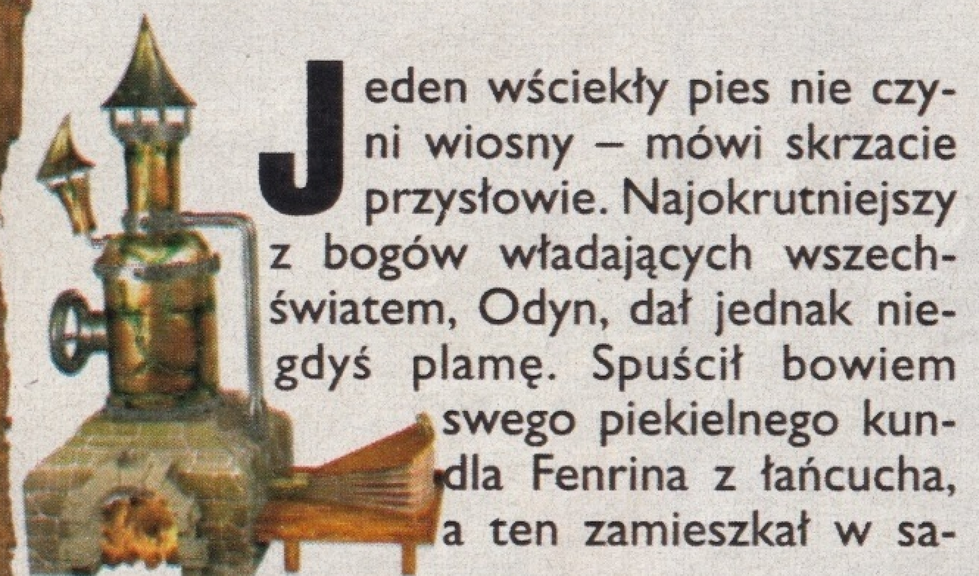
Trzeba przyznać, że życie skrzatów upływało w ciszy i spokoju, o jakim każdy może pomarzyć



Dawno, dawno temu grupa nieustraszonych krasnali wyruszyła na Ziemię, by wypełnić MISJĘ



Skrzaty skoncentrowały się na rozrywkach rodzinnych: rodzeniu dzieci i prowadzeniu gospodarstwa



Jeden wściekły pies nie czyni wiosny – mówi skrzacie przysłowie. Najokrutniejszy z bogów władających wszechświatem, Odyn, dał jednak niegdyś plamę. Spuścił bowiem swego piekielnego kundla Fenrina z łańcucha, a ten zamieszkał w samym środku Ziemi, na której przez kilka wieków siał spustoszenie. Tylko niewielkie Wigglesy mogą go schwytać i przyprowadzić do domu. **Po przylocie na Ziemię skrzaty zadomowiły się w jednej z podziemnych jaskiń, gdzie pod czujnym okiem gracza zaczęły przygotowywać się do niebezpiecznej eskapady.** Musiały nauczyć się niemal wszystkiego – od sztuk walki, np. karate czy taekwondo, przez wykorzystywanie narzędzi i obsługę broni, po budowę wynalazków. By przeżyć, nauczyły się też gotować i po mistrzowsku hodować chomiki. Opanowały trudną sztukę przetwarzania wydobytych z ziemi siedmiu rodzajów surowców i wykorzystywania ich do swoich praktycznych celów.

Zadania gracza nie ograniczają się do trenowania Wigglesów i dbania o ich gospodarkę. Należy także zapewnić tym niewielkim i wesołym ludkom czas na grę w karty oraz kręgle, wyprawy do baru i do kościółka czy też po prostu zdrowy sen! Trzeba zbudować domy, szkoły, puby, a także miejsca, w których mali bohaterowie będą mogli spędzać swój wolny czas. Wigglesy nie mają zbyt wielu obowiązków, znajdują więc czas na miłość i płodzenie potomstwa, które zachowuje najlepsze cechy rodziców. Krzyżując ze sobą najzdolniejsze skrzaty, gracz może uzyskać całe dynastie genialnych budowniczych, wynalazców czy wojowników. Ale to nie takie proste. Wigglesy, podobnie jak Simy czy bohaterowie gry CREATURES, są wielkimi indywidualistami. **Każdy skrzat ma swoje upodobania oraz charakterek – od gderliwych flegmatyków, poprzez złośliwców, po istoty niesłychanie sympatyczne.**

Jednak ojcowie Wigglesów nie pozwolą graczowi zbytnio się rozpasać. **Na biedne skrzaty czeka przecież potężne i wściekłe psisko oraz cztery pierścienie niezbędne do jego pojmania.** Każdy jest ukryty na końcu jednego z podziemnych światów i, aby doń dotrzeć, trzeba przebrnąć przez ponad dwadzieścia skomplikowanych poziomów – od tropikalnej dżungli po lodowcową krainę. Zamieszkują je trolle, orki i smoki, a pojawiająca się nagle ognista lawa czy potoki lodowatej wody zagrażają nawet bardzo doświadczonym Wigglesom. Dlatego tak ważne jest doświadczenie zdobyte podczas szkolenia.

Gracz ma oczywiście ułatwione zadanie. Jego życie ani przez chwilę nie wisi na włosku. Siedzi przed monitorem i obserwuje trójwymiarowe jaskinie pełne skrzatów. Transmisję przerywają mu czasem zabawne filmiki. I gdzie tu sprawiedliwość? Cóż, chyba skrzaty będą musiały zająć się graczem, gdy tylko rozprawią się z Fenrinem...



Czyż nie przytulny pokoik? Może ktoś wie, co postawić na półkach?



Siedzibą tych małych istot została pewna całkiem przytulna jaskinia



Oficjalna strona gry jest prowadzona w dwóch językach i zawiera sporo informacji oraz bardzo zabawnych tapet

PC	PSX	N64	DC	A

Wiggles
Skrzacia Strategia

Premiera: druga połowa 2001

Innonics | 1-8 graczy

Interesująca mieszanina CREATURES i strategii RTS. Naucz tytułowe skrzaty sztuczki przeżycia i pomóż im pojmać piekielnego psa Fenrina!

kto to zrobił

Studio SEK

Na razie nie zrobili żadnej gry, ale skoro pracują dla firmy Innonics, znanej na niemieckim rynku z trójwymiarowej strzelanki THANDOR-THE INVASION i strategii JAGGED ALLIANCE 2.5, to można mieć nadzieję, że ich WIGGLES będą przebojem. Do tego SEK przyznają się do fascynacji Terry Pratchettem i jego Światem Dysku.

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



„Śmiało podążać tam, gdzie nie dotarł jeszcze żaden człowiek..." Czyżby? Twórcy nowego **STAR TREKA** tym razem udali się na dobrze znane terytoria i przygotowują RTS

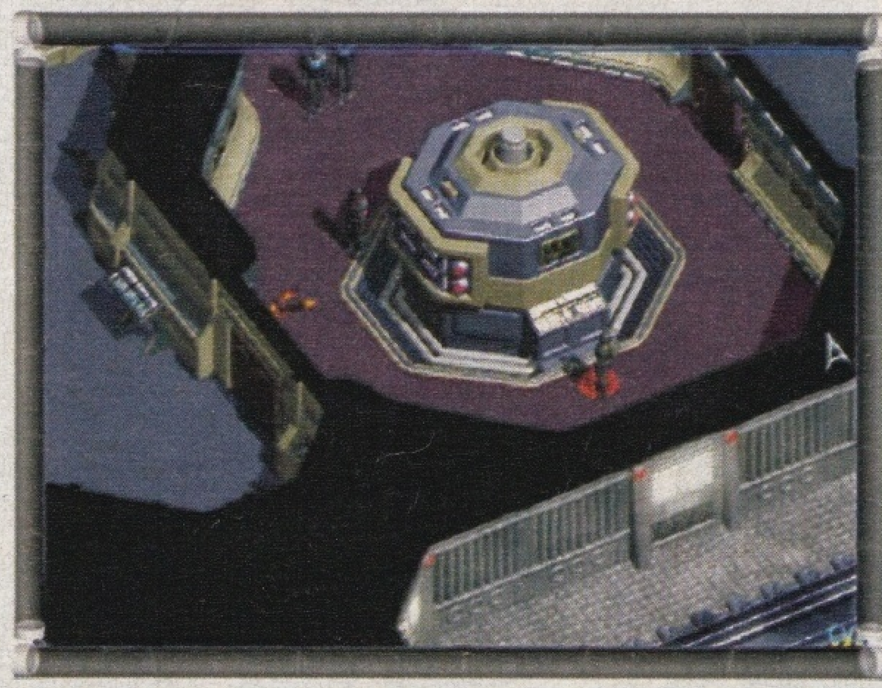
STAR TREK
away TEAM



Świat pokazany w grze do złudzenia przypomina czasem nasze budynki



A oto śliczny, bardzo zwinny pojazd kosmiczny. W sam raz na gwiezdną przejażdżkę



Odrobina architektonicznej fantazji á la ziemska rotunda nikomu nie zaszkodzi...



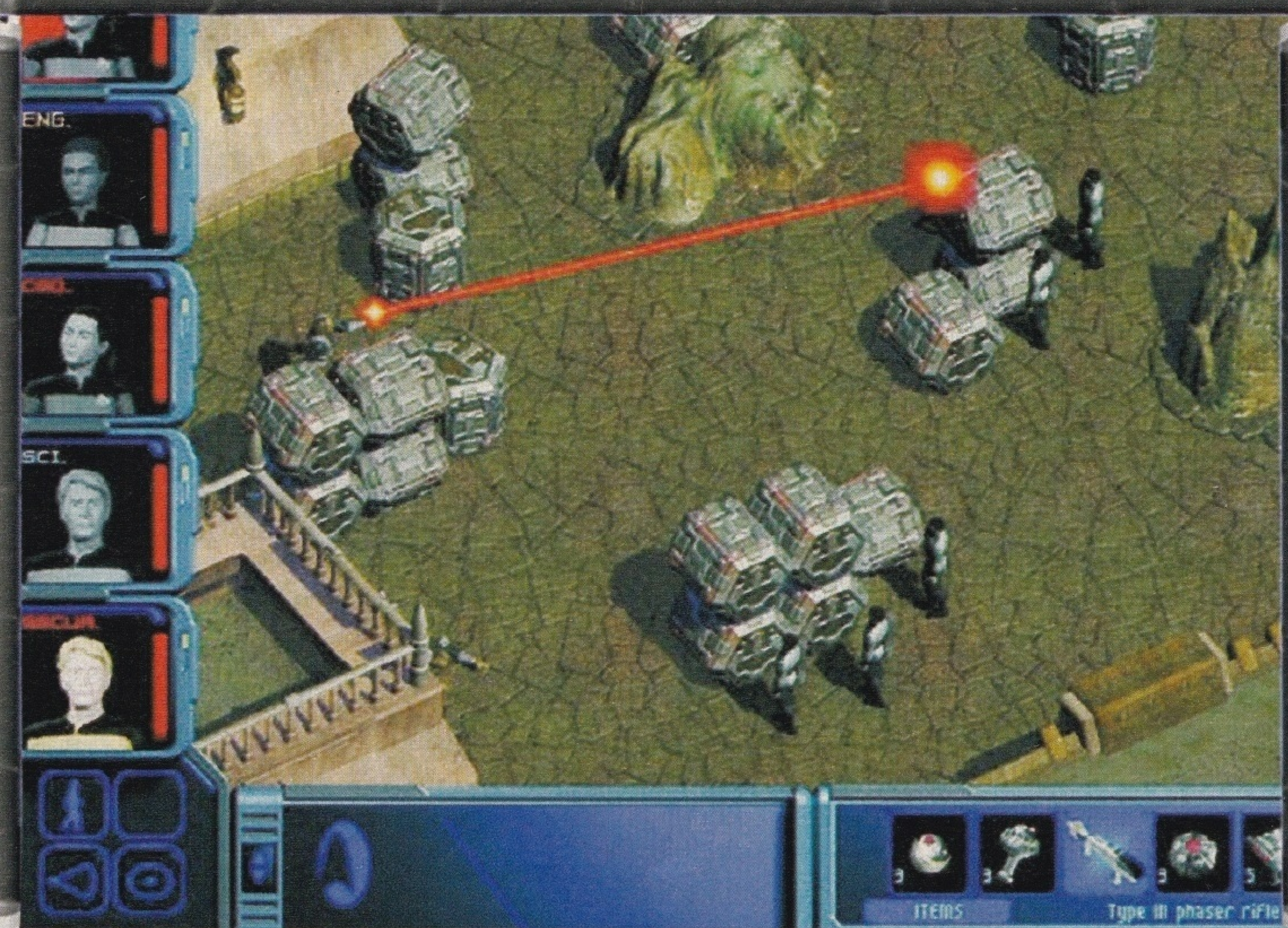
...widocznie gusta budowlane wszędzie są takie same: i na Ziemi, i na księżycu

STAR TREK: AWAY TEAM zaczyna się od konfliktu pomiędzy rasami Romulan i Klingonów, który dotyczy naukowej bazy tych drugich. Poszukiwani są ochotnicy, którzy uratują życie naukowcom Klingonów. Podążanie tropem może doprowadzić do konfliktu na skalę iście galaktyczną. Kto się podejmie tego arcytrudnego zadania? Federacja przygotowała oddział specjalistów wyszkolonych do interwencji w ekstremalnie trudnych misjach. Nie trzeba chyba dodawać, że na jego czele staniesz ty...

Autorzy gry przygotowali łącznie dwadzieścia misji. Na początku każdej z nich trafisz na odprawę. W czasie jej trwania zostają zaprezentowane cele, które musisz wykonać wraz ze swoją drużyną. Potem nadejdzie najważniejsza faza przygotowań, czyli skompletowanie składu ekipy. Do każdego zadania możesz startować z innymi ludźmi. Zaczynasz od kierowania trzyosobowym oddziałem, ale w jednej z późniejszych misji liczba ta zwiększy się do sześciu! Standardowo podczas jednej wyprawy będziesz jednak prowadził oddział składający się z czterech osób, posługujących się wieloma rodzajami broni i rozmaitymi urządzeniami. Wystarczy wspomnieć o tak przydatnych podczas „cichej akcji" akcesoriach jak miny, które można detonować na odległość, czy granaty wyłączające obwody elektryczne.



Gorzej, gdy musisz patrzeć na te dość psychodeliczne wzorki i kolorki



Aby odnaleźć i uratować zaginionych naukowców, trzeba czasem sięgnąć po bardziej przekonujące środki perswazji. Broń najnowszej generacji będzie, jak znalazł

Ekipę wybierasz spośród ludzi specjalizujących się w pięciu dziedzinach: dowodzeniu, nauce, inżynierii, walce oraz medycynie. Dowódcy charakteryzują się zdolnościami militarnymi. Naukowcy to ludzie potrafiący rozbrajać pola siłowe oraz dobierać się do informatycznych systemów wroga. Inżynierowie zajmują się przede wszystkim reperacją posiadanego przez oddział sprzętu, ale potrafią także rozmieszczać pola energetyczne, które zamrażają okoliczne jednostki wroga. Wojskowi specjalizują się, rzecz jasna, w wykańczaniu przeciwnika; jedną z ich ulubionych zabawek jest karabin snajperski. Dodatkowo będą mogli używać kombinezonów niewidzialności oraz „przystawek" zapewniających bezgłośne poruszanie się. Ostatni rodzaj specjalistów to medycy, którzy – niczym RPG-owi kapłani – leczą członków oddziału. Ponadto mogą skanować znalezione przedmioty w celu ustalenia ich przeznaczenia (czar Identyfikacja!). Za-



W takich zakamarkach Kosmosu można się bardzo łatwo zgubić



Temu panu niestety nie udało się umknąć przeznaczeniu. Trafiony, zatopiony



Wszystko wskazuje na to, że zawędrowałeś w jakiś egzotyczny kawałek z palmami



Do wyboru masz kilka postaci. Klikasz na nie i rozpoczynasz galaktyczną wędrówkę



Kolejne starcie i kolejna trafiona. Szczęście cię nie opuszcza



Wszystko przypomina trochę domki Simów. Zwłaszcza ten kolorowy dywan i niebieskie fotele... O gustach jednak się nie dyskutuje...

równo wojskowi, jak i pozostali członkowie drużyny, nie będą potrafili automatycznie się bronić (co jest podstawą w większości RTS-ów), muszą otrzymać rozkaz! **Ekipę będziesz kompletował spośród 24 specjalistów. Każdy z tych bohaterów to postać o odrębnym charakterze, posiadająca barwny życiorys.** W niektórych misjach trzeba wybrać konkretnych fachowców, ale w pozostałych będziesz miał dowolność – bez ryzyka, że nieodpowiedni wybór członków oddziału uniemożliwi pozytywne wykonanie misji.

W STAR TREK: AWAY TEAM będzie się przede wszystkim liczyć umiejętność pozostawania w ukryciu. To nie jest gra, w której – niczym w klasycznych RTS-ach z rodziny COMMAND & CONQUER – wystawia się na plac boju jednostki i raz, dwa rusza na wroga. Tutaj bardzo ważny okaże się kamuflaż. Większość misji ma polegać na uwalnianiu kogoś albo wykonaniu akcji z serii „doskocz, odpal ładunki i odskocz", czyli sabotowaniu wrogich jednostek. Podczas wykonywania misji lepiej pozostawać do samego końca niezauważonym. Oddział może poruszać się biegiem, normalnym chodem albo czołgać się. Od tego, jakie tempo i sposób poruszania się wybierzesz, zależy, czy wróg połapie się, że w jego bazie urzęduje ktoś obcy. Jeśli oddział będzie pędził zbyt szybko i w za ciężkim rynsztunku, narobi hałasu! Akustyka będzie pełnić w STAR TREK: AWAY TEAM kluczową rolę. Będziesz posiadał sensory fal dźwiękowych, które pozwolą ci na bieżąco sprawdzać, czy oddział nie porusza się zbyt głośno. Jeśli zdarzy się, że drużyna zostanie rozpoznana, będziesz musiał jak najszybciej i bezszmerowo zlikwidować wszystkich, którzy zauważyli twoją obecność. Misje będą zawierać coś w rodzaju znanych z RPG-ów subquestów, podczas których zwiedzisz dodatkowe tereny, pełne różnych rodzajów specjalnej broni. Wypełniając kolejne misje, odwiedzisz dobrze znane „trekkies", czyli fanom mitologii STAR TREK, terytoria – Starfleet Academy, siedzibę Klingonów czy terytorium Borgów. Struktura fabularna gry nie będzie jednak ściśle związana z serialem – również gracze nieobeznani w klimacie serii będą się tu czuli swojsko.

Do czego najłatwiej porównać STAR TREK: AWAY TEAM? Sami twórcy określają go jako skrzyżowanie X-COM z COMMANDOS. Jeśli chodzi o obsługę, program raczej nie dostarczy nieprzyjemnych niespodzianek. Z boku ekranu widzisz wizerunki członków zespołu. Chcąc się przełączyć na tryb prowadzenia któregoś z nich, wystarczy kliknąć na odpowiedni wizerunek. Sterowanie nie będzie skomplikowane: lewym klawiszem wybierasz czynność, prawym ją zatwierdzasz. Do większości czynności będziesz mógł także zdefiniować sobie skróty klawiszowe. Kluczową rolę w grze spełnią efekty dźwiękowe. Skoro o tym mowa, warto wspomnieć, że głosu jednej z postaci użyczy znany z ekranowego STAR TREKA Brent Spiner.

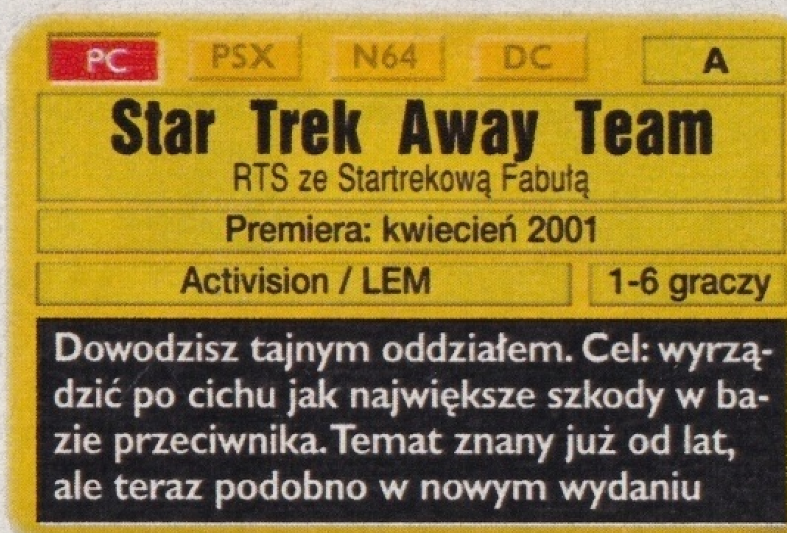
Problemem większości produktów opatrzonych metką STAR TREK jest to, że... są albo nudne, albo bardzo toporne w obsłudze. Activision, zatrudniając nowy zespół do produkcji kolejnej gry ze znanej serii, liczy na jego odświeżenie.



Sądząc po flagach naokoło, trafiłeś w „bardzo ważne miejsce"



Dużo tu informacji o przygotowywanej grze, pokaźny wybór screenów, tapety oraz charakterystyka bohaterów



PC	PSX	N64	DC	A

Star Trek Away Team

RTS ze Startrekową Fabułą

Premiera: kwiecień 2001

Activision / LEM | 1-6 graczy

Dowodzisz tajnym oddziałem. Cel: wyrządzić po cichu jak największe szkody w bazie przeciwnika. Temat znany już od lat, ale teraz podobno w nowym wydaniu

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

kto to zrobił

REFLEXIVE ENTERTAINMENT

Twórcą gry jest kalifornijski zespół programistów, który wcześniej pracował dla Hasbro nad inną strategiczno-zręcznościową grą. Niestety, ich pracodawca dokonał paru cięć w budżecie i ostrze brzytwy dotknęło także RE. Przenieśli się więc pod gościnne skrzydła Activision. Może to i dobrze...



Z wieży można rozejrzeć się trochę po okolicy. Widoków nie zabraknie





STARMAGEDDON

Polacy tworzyli już przygodówki, strzelaniny FPP, dwuwymiarowe RTS-y i gry dla dzieci. Nigdy jednak nie przygotowali w pełni trójwymiarowej, kosmicznej strategii. Lukę tę postanowiła zapełnić firma CODA – oddział jej programistów pracuje właśnie nad STARMAGEDDON'em. Do ostrej walki o władzę we wszechświecie staną tutaj trzy rasy, każda o nieco innej technice, zwyczajach i sposobie prowadzenia działań wojennych. Ciekawostka: również i kosmiczny pył, którego w międzygwiezdnej „pustce" nie brakuje, będzie miał wpływ na poczynania walczących. Nie wszędzie da się wlecieć! Zmusi to gracza do dostosowania swojej taktyki nie tylko do typu przeciwnika, z którym się ściera, ale i do pola bitwy. Zaletą gry ma być bardzo prosta obsługa oraz dobra grafika. Pojawiające się w tle mgławice, mrugające gwiazdy czy przelatujące komety robią wrażenie już na obrazkach.
Panie HOMEWORLD, strzeż się!



NOWE WOJNY

Luke powraca! Tym razem ma się zbratać z wojownikami odpowiedzialnymi za AGE OF EMPIRES. A to wszystko przez sojusz firm LucasArts i Ensemble Studios (twórcy AoE). Dzięki niemu powstanie nowa gra, STAR WARS BATTLEGROUND. Ten dwuwymiarowy RTS będzie czerpał pełnymi garściami z technologii używanych właśnie w AGE OF EMPIRES. Jego akcja będzie rozgrywała się w czasach przedstawionych we wszystkich czterech filmach ze sławnej serii. Co więcej, ma to być dopiero początek całej sagi strategii ze świata Gwiezdnych Wojen. Oby lepszych niż FORCE COMMANDER... Gra zapowiadana jest na jesień 2001, a więcej informacji o niej będzie można uzyskać na targach E3 w maju.

Czas trudnych decyzji – Virtua Fighter 4

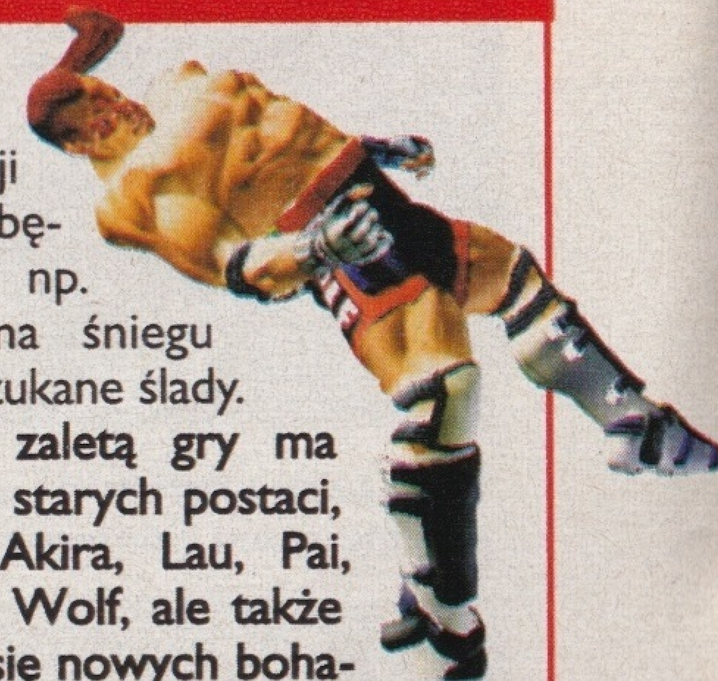


Piękne areny na pewno zrobią duże wrażenie nawet na największych krytykantach



Razem ze znanymi postaciami w grze pojawi się także dwójka nowych bohaterów

A to się narobiło... Miłośnicy Dreamcasta jeszcze nie ochłonęli po wiadomości, że Sega wycofała się z produkcji ich ukochanej konsoli, a tutaj czeka ich nowy cios. **Otóż czwarta część rewelacyjnej bijatyki VIRTUA FIGHTER ma pojawić się na... PLAYSTATION 2.** Skoro weźmie się pod uwagę fakt, że Sega i Sony (razem z graczami) od lat toczyły ze sobą walkę, to oczywiste jest, jak straszna to wiadomość. Są też dobre strony takiej decyzji. Należy do nich na pewno jakość grafiki w nowej grze. Pojawią się w niej dopracowane, ogromne areny walki. Będzie można walczyć np. na dachu, na którym nad głowami zawodników będą krążyły helikoptery; w chińskiej świątyni, w której o wschodzie słońca ku niebu wzlatują piękne ptaki; w greckich ruinach; w bawarskim zaśnieżonym zamku czy na słonecznej plaży. Atrakcje pogodowe mają zresztą spełniać w grze bardzo ważną rolę. Podczas wykonywania efektownych ewolucji zawodnicy będą mogli np. zostawiać na śniegu równie wyszukane ślady.



Następną zaletą gry ma być powrót starych postaci, takich jak Akira, Lau, Pai, Aoi, Kage i Wolf, ale także pojawienie się nowych bohaterów, między innymi chińskiego mnicha, specjalisty od stylu Rakan Ken (nauczanego w klasztorze Shaolin). Ulepszone zostanie też samo prowadzenie walki, a szczególnie odparowywanie ataków. Ma ono być dużo bardziej efektowne niż znany system obrony z DEAD OR ALIVE 2.

O premierze gry wiadomo tylko tyle, że przebój ma się najpierw pokazać na automatach, a dopiero później na PS2. Na razie jednak panowie z Segi nie chcą ujawniać więcej szczegółów. Jakie to smutne, biedny Dreamcast zdradzony nawet przez swoich twórców...

GTA 3 – złodzieje znowu w akcji



Nie raz będziesz musiał przemierzać ulice na piechotę



O GRAND THEFT AUTO powiedziano już chyba wszystkie niemiłe rzeczy, jakie można sobie wyobrazić. Nie da się ukryć, że nie jest to seria przeznaczona dla najmłodszych odbiorców. Co jednak wynika z tego, że krytykują ją rodzice, politycy i nauczyciele? Na naszej liście dwie części z tej serii od wielu miesięcy trzymają się bardzo dobrze! Taki sam los czeka pewnie najnowszą część gry, GTA 3, która ma zostać wydana na PC, PS2 i... X-Boxa. **Na razie największe wrażenie robi wersja na konsolę Sony, która zachwyca zwłaszcza grafiką. Znajdziesz się dzięki niej w rozbudowanym, tym razem TRÓJWYMIAROWYM, mieście, w którym będziesz mógł hasać do woli.** Na pewno zmieni się też sposób pokazywania akcji, więcej będzie zbliżeń, chociaż nie zniknie tradycyjny widok z lotu ptaka. Bardzo dużą zaletę nowego GTA stanowi niewątpliwie fakt, że miasta będą tętniły życiem. Spotkasz w nich zaaferowanych swoimi sprawami mieszkańców, innych w dzień, a innych w nocy. Do twojej dyspozycji dostaniesz także wiele bardzo różnych pojazdów, tj. taksówki, karetki pogotowia, a nawet samochody rozwożące lody. Każdy z nich będzie miał około 17 różnych miejsc podatnych na uszkodzenia. A wszelkie, nawet najmniejsze, zniszczenia mają zmieniać sposób zachowywania się pojazdu. Na jazdę wpływać będzie także pogoda, padający deszcz, mgła czy złe oświetlenie. Nie zabraknie również nowych, efektownych rodzajów broni. Likwidowanie przeciwników nie będzie jednak takie proste. **Im bardziej będziesz brutalny, tym większe siły zostaną skierowane do walki z tobą. Trzeba więc wykazać się rozwagą, zwłaszcza że spotkanie np. z elitarną jednostką SWAT na pewno nie należy do najprzyjemniejszych.** W takich warunkach wspinanie się po szczebelkach mafijnej kariery będzie sporym wyzwaniem. To jednak gracze najbardziej lubią!

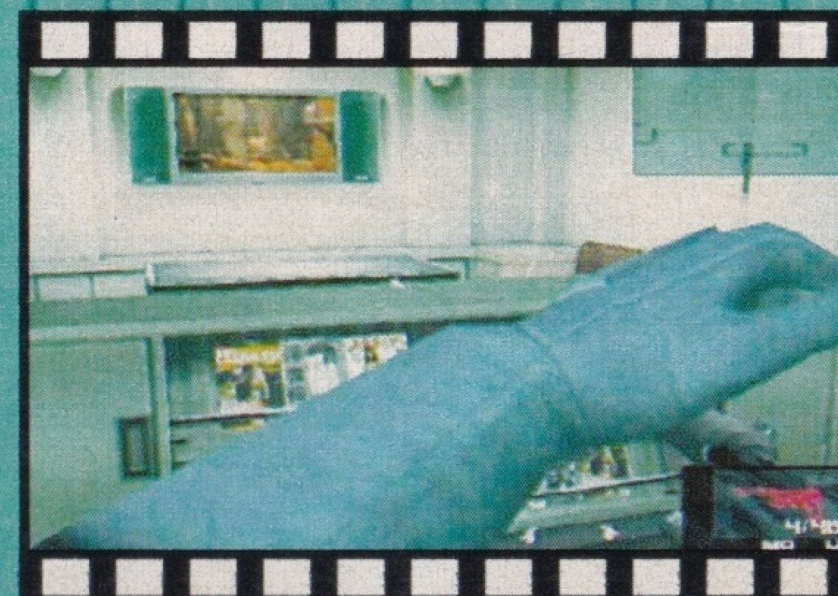


Do wyboru, do koloru. Taksówki, limuzyny i ciężarówki

METALOWE DEMO

Zbliża się premiera najbardziej oczekiwanej gry na PS2, METAL GEAR SOLID: SONS OF LIBERTY. Na razie wszyscy emocjonują się demem, dzięki któremu można podziwiać, jak Snake walczy z przeciwnikami. Trzeba przyznać, że są powody do zachwytu.





STAR TREK PRZEKRACZA NOWE GRANICE

Ostatnio powstają coraz lepsze gry z serii STAR TREK. Sporą popularnością cieszył się zwłaszcza ST VOYAGER: ELITE FORCE. Dzięki temu powstanie pierwszy dodatek do tej gry, w którym już niedługo będziesz mógł znowu wcielić się w rolę dowódcy Hazard Team, neutralizującego zagrożenia w Kwadracie Delta. Pojawią się także różne klasy bohaterów (np. lekarz czy inżynier), które będą się charakteryzowały odmiennymi zdolnościami wpływającymi na przebieg gry.


Nowe zadania, kolejne misje. Każdy chce się zasłużyć Federacji!

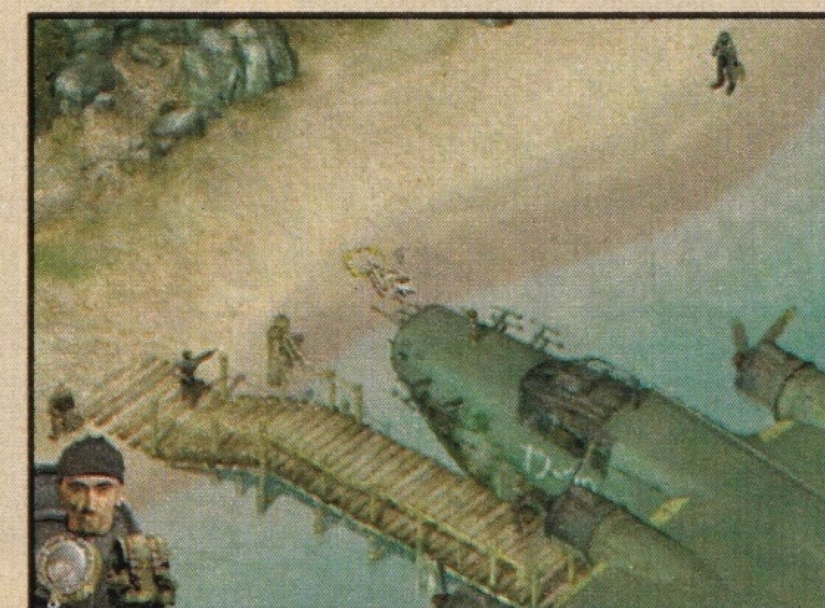
Oczywiście nie zabraknie tutaj walki i emocjonujących przeżyć. Fanom serialu najwięcej wzruszeń dostarczy jednak opcja Tour Mode, dzięki której będzie można dokładnie obejrzeć wnętrze Voyagera (na lewo atakujący Borg, a na prawo, droga wycieczko, szarżujący Klingon). Otworem stanie przed tobą 15 pokładów, w tym mostek kapitański, pomieszczenia oficerskie, „przychodnia", a także inne skrytki znane z serialu. Będzie też można wypróbować wiele z systemów statku (coś zepsuć, coś naprawić...) lub porozmawiać z jego załogą. Oprócz tych ciekawych zajęć będziesz mógł spróbować sił w jednej z dwóch nowych kampanii dla jednego gracza albo też zająć się 17 nowymi mapami do zabawy wieloosobowej. Kto by tam jednak chciał bawić się w wojenkę, skoro zamiast tego może np. zbadać tajniki urządzeń teleportujących? Przecież tak bardzo przydałyby się w normalnym życiu!


Wycieczka po Voyagerze. Prosimy się nie pchać

FOTKI NUMERU



Wydawało się, że COMMANDOS 2 (na PC, PS2 i DC) już jest w ogródku, już wita się z gąską. A tu... bach! Gra ukaże się dopiero w lipcu (oby)! Na osłodę pokazujemy kilka najnowszych obrazków z gry (jeszcze gorących), którym przyznajemy zaszczytny tytuł FOTEK NUMERU. A swoją drogą: jak one mogą tak ładnie wyglądać i grać nam na nerwach?







Koniec krainy marzeń!



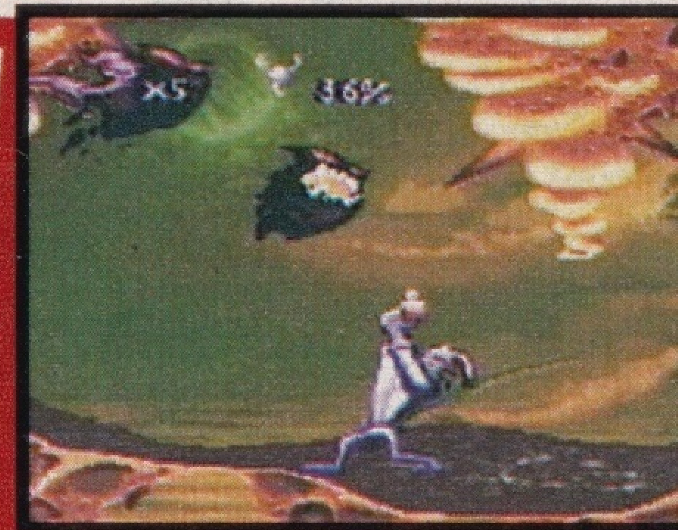
Dla wszystkich fanów UFO mamy złą wiadomość. Ciekawie zapowiadająca się strategia turowa DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE, często porównywana do znanej serii X-COM, właśnie odpłynęła w kosmiczny niebyt... Nie będzie więc pięknej trójwymiarowej grafiki, nie będzie walki z pazernymi Szarymi Ludzikami, które śmiały najechać Ziemię... No cóż, nie wszystko złoto, co się świeci.

Druga młodość Dune

Piaszczysta planeta Dune przeżywa ostatnio prawdziwe oblężenie. Już niedługo ukaże się strategia EMPEROR: BATTLE OF DUNE, a właśnie rozpoczęto prace nad grą akcji (z elementami przygodówki), która również będzie nawiązywała do znanej serii Franka Herberta. Będziesz mógł wcielić się w niej w rolę Paula Atrydy i pomóc mu przeżyć wśród ludzi pustyni, Fremenów. Zdobycie ich zaufania nie przyjdzie ci tak łatwo. Będziesz musiał wykazać się odwagą: zastawiać zasadzki na Harkonnenów, likwidować przemytników Przyprawy i opanować do perfekcji sztukę walki. Niezmiernie ważna będzie jednak dyskrecja w wykonywaniu zadań. Trzeba będzie się skradać, ukrywać, kraść plany i nasłuchiwać, co w harkonneńskiej trawie piszczy. Czyżby THIEF rozgrywany na Dune? O tym przekonamy się we już wrześniu.

Zrobaczałe GBA

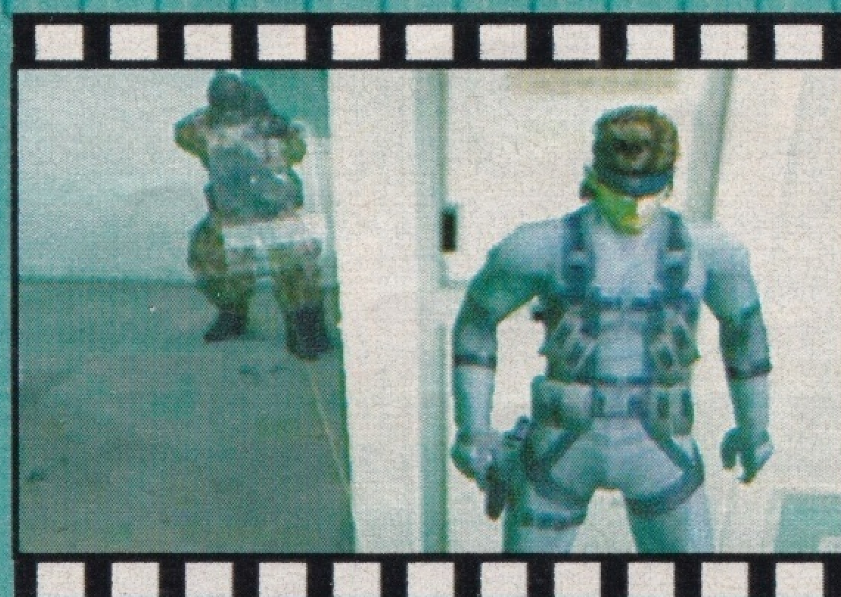
Premiera Game Boy Advance i gier na tę konsolę coraz bliżej. Przebojem na pewno będzie platformówka z popularnym Earthworm Jimem w roli głównej. Nie zabraknie w niej skakania, strzelania, zwariowanych przeciwników oraz skomplikowanych minigierek. A to wszystko pojawi się na 7 ogromnych poziomach (np. New Junk City). Sympatyczny robal dostanie do dyspozycji odlotowy kombinezonik, ktory będzie przyozdabiał, zbierając różne przedmioty. Jim spotka także bohaterów znanych z poprzednich wersji serii, np. Princess-What's-Her-Name (Księżniczki-Jak-Jej-Tam). Jedno jest pewne – będzie naprawdę wesoło!





Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Michał „Joel" Zacharzewski











Wasze

1 Diablo2





2 Worms Armageddon

3 GTA 2



4 The Sims

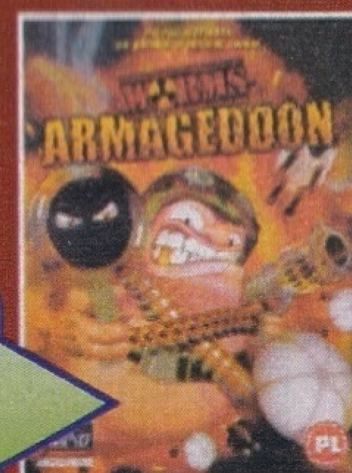




5 DRIVER

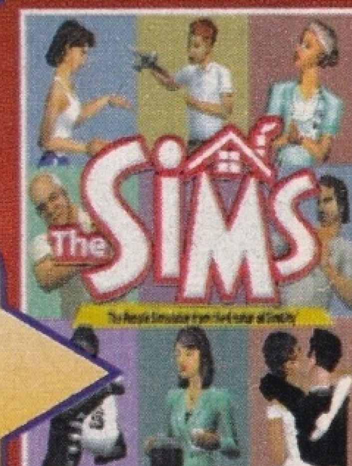
1 **Diablo 2**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
▲3 *Tym razem ponownie na pierwszym miejscu i to bez większych kłopotów*

2 **Worms Armageddon**
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
▲4 *Robale już od dawna szykowały się na podium i wreszcie im się udało*



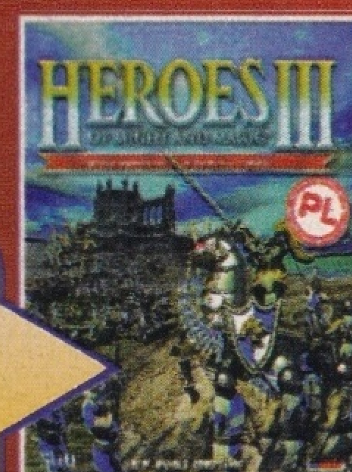
3 **Grand Theft Auto 2**
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
▼2 *Od początku roku utrzymuje się w ścisłej czołówce – to dopiero jest forma!*

4 **The Sims**
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
▼1 *Finisz w poprzedniej rywalizacji okazał się zbyt wyczerpujący*



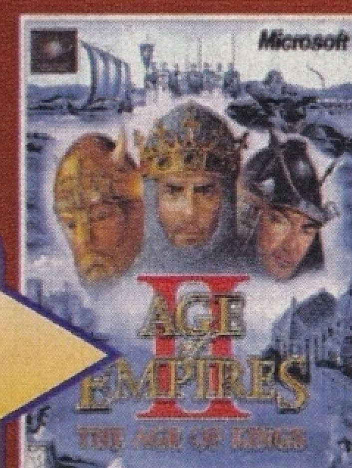
5 **Driver**
GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX
▲6 *Ostrożnie do przodu – byle znów nie przyciągnąć uwagi stróżów prawa*

6 **Heroes of M&M 3**
3DO / IM GROUP – PC
▲8 *Szala zwycięstwa przechyla się na stronę bohaterów, ale do sukcesu jeszcze daleko*



7 **Quake 3**
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
▼5 *Tym razem przeciwnicy okazali się sprytniejsi – może już czas na grę zespołową?*

8 **Age of Empires 2**
MICROSOFT – PC
▲12 *Jak na razie kilka oczek do góry, ale w dalszym ciągu sporo jest jeszcze do zrobienia*



9 **Tomb Raider 4**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
▲18 *Jeden z zaułków okazał się jednak sekretnym przejściem i Lara szybko dogania rywali*

10 **Larry 7**
SIERRA / CD PROJEKT – PC
P *Wesoły flirciarz znów powrócił do Waszych łask. A może to nie chodzi o niego...*



Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na KAŻDĄ grę, która LEGALNIE ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę SETTLERS 4 ufundowaną przez: CDPROJEKT

Grupa pościgowa

21 **Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC

22 **Faraon**
SIERRA / PLAY IT – PC

23 **Sim City 3000**
MAXIS / EA / IM GROUP – PC

24 **Icewind Dale**
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

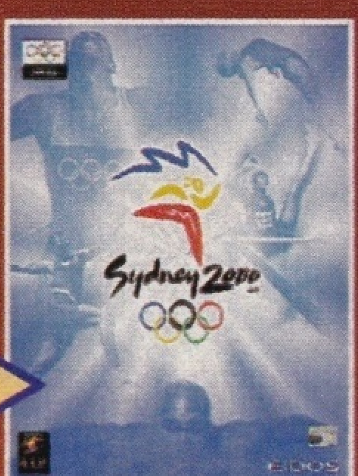
25 **C&C Red Alert 2**
WESTWOOD / IM GROUP – PC

P 20

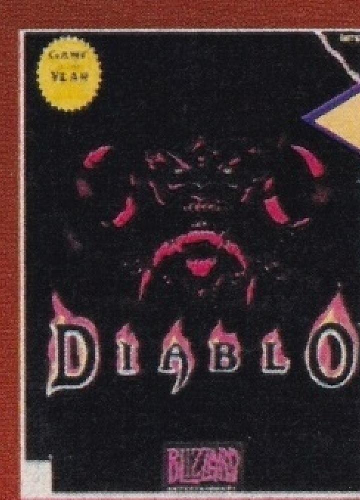
Notowania z ostatnich 2 tygodni



11 FIFA 2001
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2
7
Do rundy wiosennej już niedaleko, a forma pozostawia wiele do życzenia



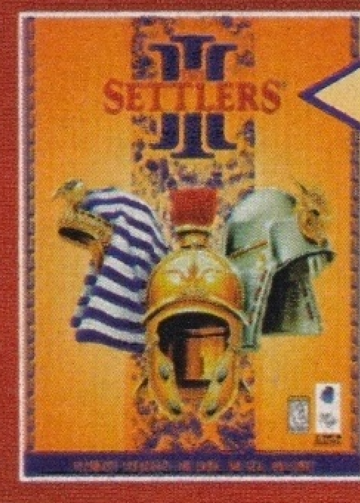
12 Sydney 2000
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, DC, N64
P
Sukcesy w sportach zimowych przypomniały zapewne także o letnich dyscyplinach



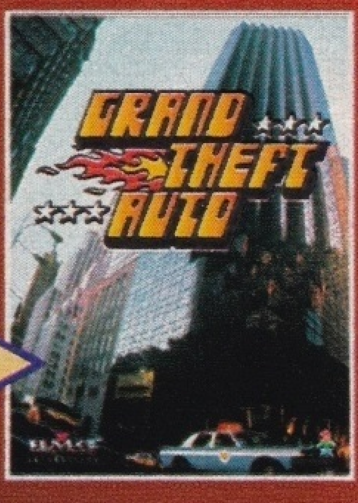
13 Diablo
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
20
Jednak udało się odbić od dna, ale czy nie są to ostatnie podrygi topielca?



14 FIFA 2000
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
17
Doświadczenie bez wątpienia pomaga w trudnych sytuacjach, tylko czy sił wystarczy?



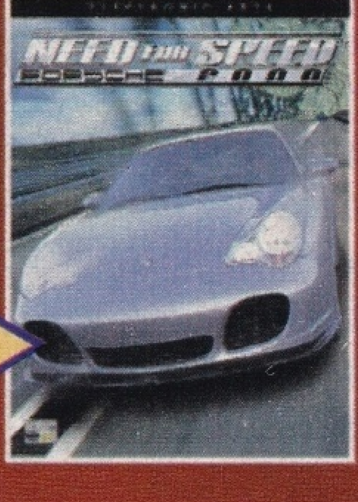
15 Settlers 3
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
11
Małe ludziki ostatnio sobie nie radzą – czyżby skończyły się zapasy? A zima jeszcze sroga



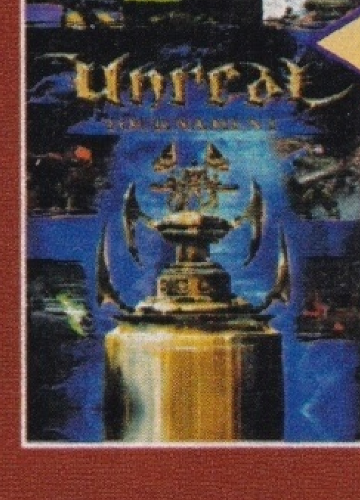
16 Grand Theft Auto
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX, GBC
15
Powolny spadek na dół listy może oznaczać tylko jedno – zbliża się koniec miejskich rajdów



17 Tekken 3
NAMCO / SONY – PSX
9
Długotrwały wysiłek zawsze daje się we znaki, tym bardziej że latek na karku już kilka jest



18 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX
10
Guma w dwóch kołach oraz zatarty silnik nie wróżą zbyt dużych szans na powrót na szczyty



19 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE / LEM – PC
16
Wystarczyła chwila nieuwagi, by seria w plecy rozwiała wszelkie szanse na wygraną



20 Tomb Raider 5
EIDOS / IM GROUP - PC, DC, PSX
N
Czy sukces w tak młodym wieku nie zaszkodzi pannie Croft?

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- **26** Colin McRae Rally 2 — CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX
- **27** Wrota Baldura 2 — INTERPLAY / CD PROJEKT– PC
- **28** NBA Live 2000 — EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
- **29** Majesty — HASBRO / CD PROJEKT – PC
- **30** Tony Hawk's Pro Skater 2 — ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC

PRZEBOJE ZE ŚWIATA



Pokemon Srebrny
NINTENDO – GB

Odwieczny dylemat, co jest cenniejsze: srebro czy złoto, został ostatnio rozstrzygnięty na korzyść tego pierwszego. Przynajmniej w przypadku Pokemonów





Who Wants To Be a Millionaire
DISNEY SOFTWARE – PC, PS, DC, GBC

Gra ma się świetnie, bo każdy po cichu marzy, że to właśnie on wygra



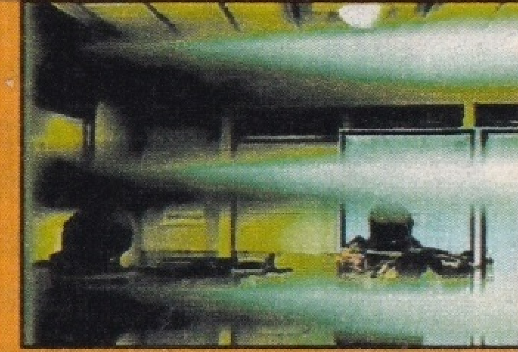


Donkey Kong 2001
RARE / NINTENDO– GBC

Czy ten tytuł z czymś ci się nie kojarzy? Ależ masz rację. W twoje ręce trafia „odświeżona" wersja starego przeboju DONKEY KONG COUNTRY

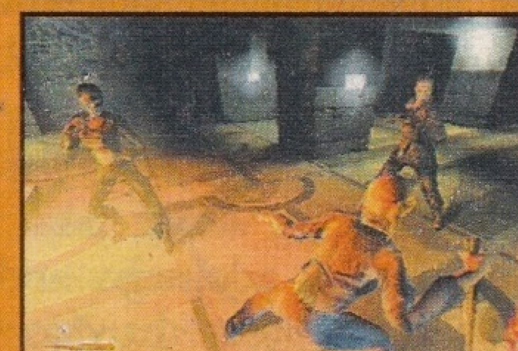


CO SIĘ DZIEJE Z...



Metal Gear Solid 2
KONAMI – PS2

Wersja głośnego przeboju sprzed kilkunastu tygodni szykuje atak na nową konsolę. Już nie możemy się doczekać, jak to będzie wyglądało



Buffy: The Vampire Slayer
FOX INTERACTIVE– PC, PS, DC

Pogromczyni wampirów postanowiła przenieść się z małego ekranu na peceta i inne konsole, i tu spróbować szczęścia w walce z demonami. Czekamy, co z tego wyniknie



Myst III: Exile
BRODERBURG – PC

Przepiękna grafika, ciekawe przygody, dużo dobrej zabawy. Tyle już dziś można powiedzieć o tej grze. Tylko kiedy wreszcie trafi w ręce graczy?

HOT 5 NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

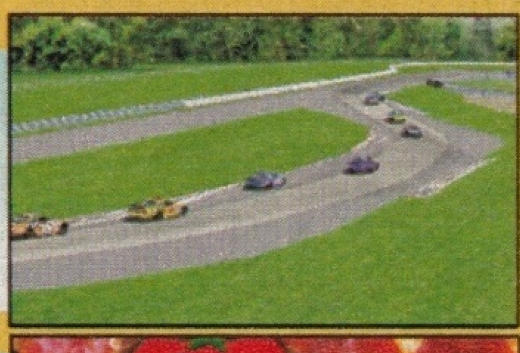
1 Severance
REBEL ACT / CD PROJEKT – PC

Wspaniała gra nawiązująca klimatem do RUNE. Przemierzasz mroczne i pełne obrzydliwych stworów krainy, by pokonać Pana Ciemności



2 Nascar 4
SIERRA / PLAY IT – PC

Wielkie wyścigi w iście amerykańskim stylu. Dużo dobrej zabawy dla tych, co lubią szybką jazdę



3 Pizza Connection 2
SOFTWARE 2000 / CD PROJEKT – PC

Już po raz kolejny wyruszasz do wielkich metropolii, by rozkręcać biznes, sprzedawać pizzę i pokonać mafię



4 Worms World Party
TEAM 17 SOFTWARE / CD PROJEKT – PC

Robale wcale nie poszły spać, mają się całkiem dobrze i właśnie powracają, by rozegrać wielką bitwę



5 Mario Tennis
NINTENDO / LUCAS TOYS – GBC

Tenisowa rozgrywka może być całkiem interesującą propozycją nawet w deszczowe popołudnie. Oczywiście tylko na konsolę



Pizza connection 2

Mafia z pizzerii znów próbuje opanować ekrany komputerów. Sądząc po wyczynach PIZZA SYNDICATE, znów się jej to uda

PIZZA CONNECTION 2 to symulacja biznesu, jakim jest gastronomia. Najprościej rzecz ujmując, twoim sposobem na życie staje się w grze komponowanie i sprzedawanie pizzy. Wydawać by się mogło, że to najgłupszy z możliwych pomysłów na grę komputerową. Jednak takie tytuły jak wspomniana PIZZA SYNDICATE i PIZZA TYCOON udowodniły, że prowadzenie działalności kulinarno-mafijnej może sprawić nie lada frajdę.

PIZZA CONNECTION 2 to gra bardzo rozbudowana i bardzo trudna. Autorzy dali graczowi swobodę niemal w każdym aspekcie rozgrywki. Decydujesz tu o swojej strategii finansowej, zatrudnionym personelu, kampaniach reklamowych, układach ze światem przestępczym oraz legalną władzą. Robisz wszystko – od skomponowania nowej pizzy z wielkiej listy dostępnych składników, po zarządzanie ogromnym przedsiębiorstwem.

Grę rozpoczynasz od stworzenia swojej postaci. Oprócz wybrania wyglądu i nazwiska bohatera, określasz też jego współczynniki. Są to między innymi następujące umiejętności: kupowanie, sprzedawanie, kontakty z gangsterami, układy z politykami i tak dalej. Następnie przybywasz do nowego miasta, w którym musisz wynająć restaurację. Teraz trzeba jeszcze zatrudnić personel. Znalezienie ludzi nie będzie trudne – bezrobocie jest wszędzie. Potrzebujesz kucharzy, rozwozicieli, kelnerek, menedżerów. Ludzie różnią się poziomem swoich umiejętności i w związku z tym także żądaniami płacowymi. Na tym etapie nie powinieneś jednak oszczędzać.

Kiedy wszystko będzie gotowe, wypadałoby jeszcze zadbać o wystrój lokalu. Możesz sam udekorować restaurację, wybierając krzesła, stoły, wzór posadzki, rośliny ozdobne, flippery, muzykę i inne detale. Jeśli wolisz pójść na łatwiznę, wynajmij zdolnego architekta. Wystrój lokalu jest bardzo ważny, gdyż decyduje o tym, jacy klienci staną się jego bywalcami. Nie można też lekceważyć menu. Teraz z dziesiątków mięs, serów, warzyw, grzybów i przypraw możesz skomponować pizzę, o jakiej zawsze marzyłeś, i sprawdzić, czy zasmakuje twoim klientom.

Co należy zrobić, aby wygrać? **Musisz wykonać wiele zadań, np. kupić restaurację, podrzucić paczkę ze szczurami do lokalu konkurencji i tym podobne.** Sprostanie tym wymaganiom nie należy do łatwych. Aby wysłać do konkurencji chuliganów, potrzebujesz kontaktów ze świa-

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę PIZZA CONNECTION 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 29 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jakie składniki tworzą pizzę hawajską?

Pizza z kiełbachą czy wegetariańska? Teraz ty decydujesz, co podać



Lokalizacja restauracji to bardzo ważna rzecz. Może tak założyć interes w środku miasta?

Najważniejsze, to mieć dobrych sojuszników w grze

Poradnik młodego kucharza



Najważniejszym składnikiem pizzy jest oczywiście ciasto (cienkie, grube, gumiaste – obojętnie jakie!) oraz duża porcja sosu pomidorowego. Sos nie tylko dodaje smaku, ale i spełnia rolę kleju utrzymującego pozostałe składniki



Poza standardowymi dodatkami, takimi jak cuchnący ser żółty, kawałki kiełbasy pepperoni ze wściekłego osła oraz zielsko, które rośnie w ogródku, do pizzy możesz też dodać odrobinę protein w postaci białych robaczków



Dla smakoszy przewidziano bardzo wyjątkowe (i pewnie bardzo drogie) składniki. Zaliczają się do nich między innymi zdechła szprotka bałtycka oraz mała, wystraszona ośmiorniczka. Życzymy smacznego!

Z bogactwa mafii każdy usiłuje wybrać sobie najlepszy kawałek



Ruch w twojej restauracji to najlepsza rekomendacja dla innych chętnych. Chyba trzeba będzie dostawić stoliki

tem przestępczym. Bez odpowiedniej reputacji (zapewni ci ją okazała rezydencja jako siedziba twojej firmy), trudno ci będzie rekrutować ludzi z półświatka. Oczywiście reprezentacyjny lokal sporo kosztuje. Musisz więc sprawić, by twoja restauracja była częściej odwiedzana niż knajpy konkurencji...

Kiedy osiągniesz już wszystkie podane cele i zniszczysz inne przedsiębiorstwa, miasto znajdzie się pod twoją kontrolą. Zadowolony „ojciec chrzestny" wyśle cię do kolejnej metropolii. W grze znajdują się takie miasta jak Londyn, Moskwa, Paryż i Nowy Jork. Ich prezentacja graficzna to chyba najładniejsza część gry. Każde miasto ma stosowną architekturę i układ ulic. Można je rozpoznać po znanych budowlach, takich jak Big Ben, Empire State Building, czy Wieża Eiffla. Po ulicach spacerują tłumy ludzi, samochody pędzą po autostradach albo grzęzną w korkach na małych uliczkach.

Ładna posadzka, wygodne krzesła, czyste obrusy. W twoim cieście nie może być karaluchów

Nieco gorzej wyglądają postacie klientów i obsługi restauracji. Sytuację ratuje maniera, z jaką jest tu wszystko narysowane. Dominuje humor i groteskowość. Wśród mieszkańców miast można rozpoznać młodzież, studentów, dzieci, mafiosów, podrzędnych hultajów i zacnych staruszków. Z wielką pieczołowitością i dbałością przedstawiono menu. I tutaj widoczny jest humor oraz skłonność programistów do żartów. Pomiędzy ikonami i przyciskami poszczególnych opcji co i rusz przebiegnie karaluch albo pająk. Obrzydliwość!

Sama gra nie należy do łatwych. Natłok opcji i możliwości sprawia, że nawet wytrwały miłośnik pizzy będzie musiał spędzić sporo czasu przy przewodniku, aby się we wszystkim zorientować. Sytuacji nie poprawia menu użytkownika. Pod każdą z ikonek budowania, restauracji czy zarządzania finansami znajdują się kolejne opcje. Ich opisy nie pojawiają się jednak po najechaniu na ikonę. Graczowi nie pozostaje nic innego, jak stosowanie żmudnej metody prób i błędów. Nie powinno to jednak odstraszyć fanów cyklu PIZZA. To dla nich stworzono bardziej rozbudowaną część serii – PIZZA CONNECTION 2.

kto to zrobił

SOFTWARE 2000

Ta niemiecka firma ma już ponad 10 lat i już na pierwszy rzut oka widać, co najbardziej lubią robić jej założyciele (przygotowywać pizzę i grać w piłkę). Pewnie dlatego do ich największych przebojów należy BUNDESLIGA MANAGER i PIZZA SYNDICATE. S2000 robi także gry na PSX i konsolkę GameBoy



Z tej strony dostaniesz się na witrynę gry, na której informacje zaserwowano po angielsku. Znajdziesz tutaj np. trochę obrazków

PC	PSX	N64	DC	A

Pizza Connection 2
Strategia z Niemieckiej Pizzerii

79 zł	Software 2000/ CD Proj.	1 gracz

Min: Pentium II 233, 64 MB RAM
Zal: Pentium III 200, 128 MB RAM

Grafika	4-	Dźwięk	4	Frajda	4+

+ Naprawdę świetny humor oraz mnogość opcji, zabawa daje dużo radości
– Brak oznaczeń wszystkich funkcji, konieczne jest dokładne przeczytanie instrukcji

Jeszcze raz można się zabrać za rozkręcanie mafijnego interesu. Teraz opanowanie rynku jest znacznie trudniejsze, ale sprawia frajdę! **4+**

A oto i Wielki Władca Pizzowego Imperium. Twórca najlepszych przepisów



Miasteczko wygląda przyjaźnie. Aż trudno uwierzyć, że szaleje tutaj okrutna mafia, która lubi duużo ketchupu...

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

NASCAR Racing 4

Trochę taktyki ci nie zaszkodzi. Może dzięki temu uda ci się pokonać większość przeciwników i szczęśliwie dojechać do końca

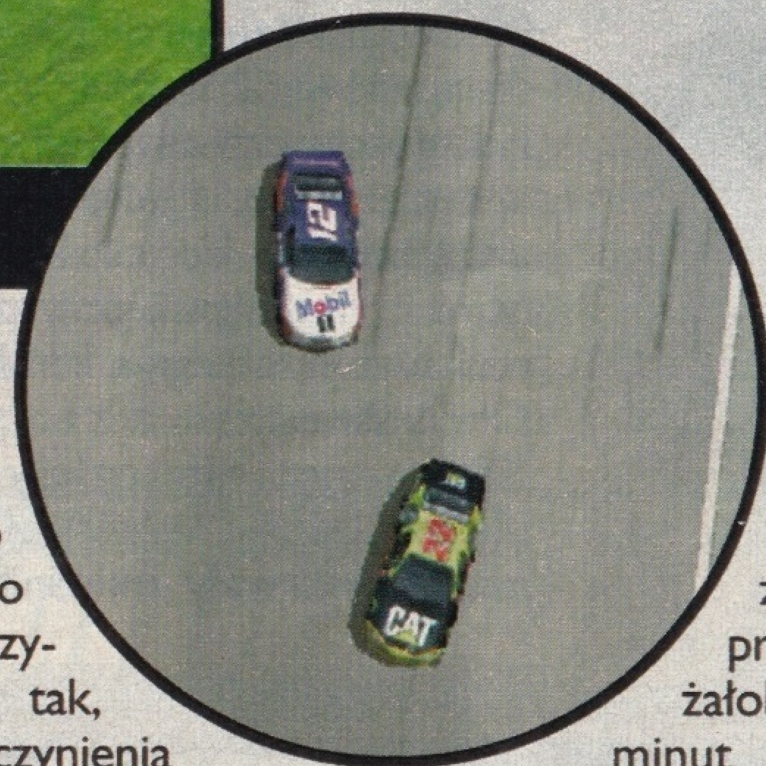
Przed oficjalnym pojawieniem się NASCAR 4 na rynku było już głośno o tym tytule. Producenci obiecywali dobrą zabawę, zapowiadali fotorealistyczną grafikę i wysoką inteligencję przeciwników... Blefowali, czy mówili prawdę?

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać grę NASCAR 4! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 29 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co oznacza skrót NASCAR?



Wjazd na tor i od razu zaczynają się wielkie emocje. Jeżeli chcesz dogonić przeciwników, musisz ostro naciskać na gaz



INFO

CZY WIESZ, ŻE...

■ NASCAR to skrót od National Association for Stock Car Auto Racing, oznaczający najbardziej popularne w USA wyścigi. Mogą w nich brać udział fabrycznie produkowane samochody osobowe (czyli właśnie stock cars), w których można wprowadzać jedynie ściśle określone, niewielkie zmiany, jakże inne od ulepszeń w cudeńkach w Formule 1.

■ Historia wyścigów zaczęła się w roku 1948 na sławnym torze Daytona.

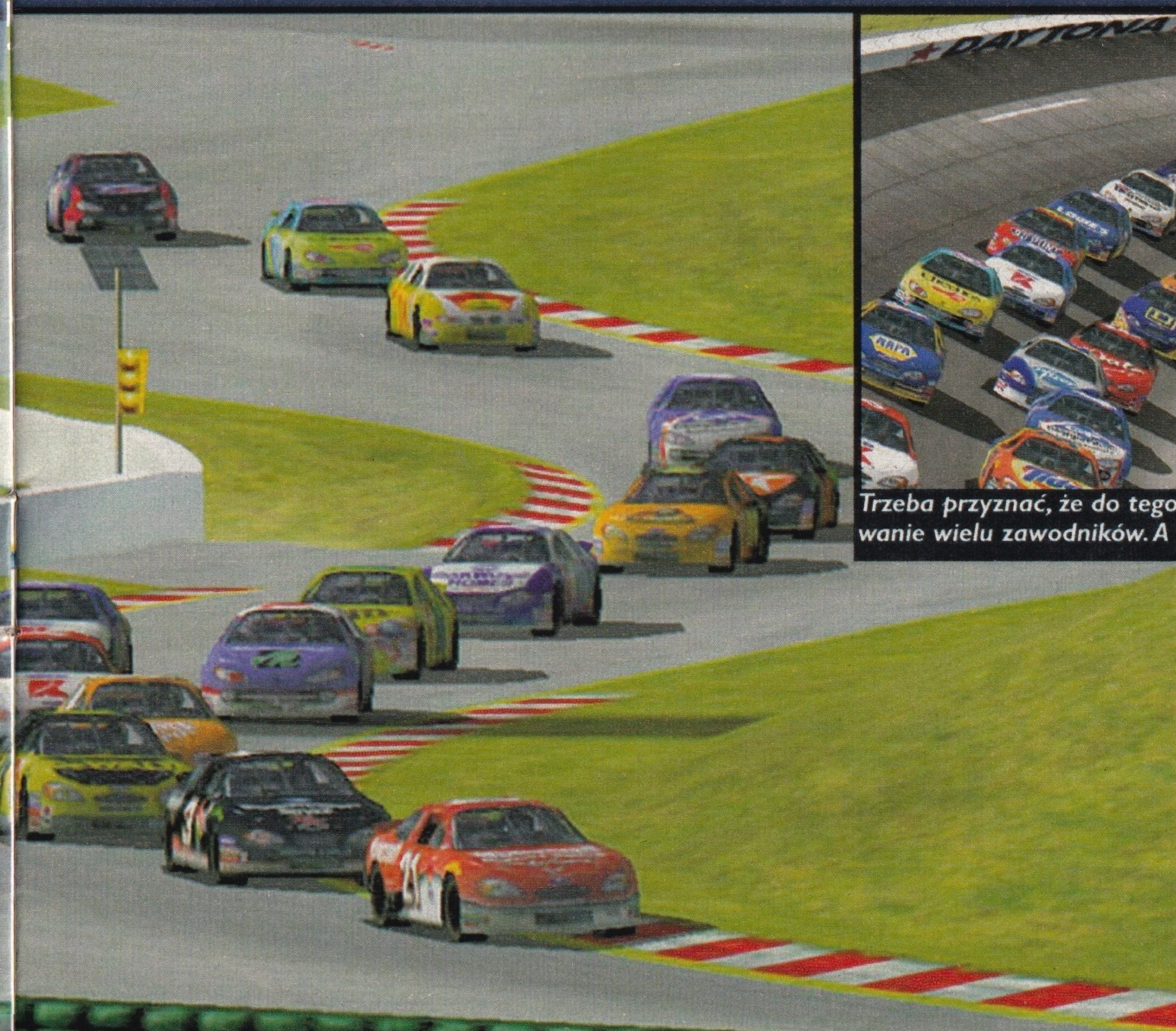
■ W NASCAR mogą brać udział kobiety i faktycznie kilka z nich zapisało się na stałe w historii tego sportu.

■ NASCAR wcale nie jest taką bezpieczną zabawą. 18 lutego na torze w Daytona zginął w kraksie jeden z najsłynniejszych kierowców (siedmiokrotny zwycięzca Pucharu Winstona), Dale Earnhardt. Miał 49 lat.

Czy wyścigi samochodowe mogą wciągać na długie godziny, i czy kilkakrotna jazda w kółko z prędkością dochodzącą do 300 km/h może sprawiać przyjemność? Okazuje się, że tak, zwłaszcza gdy masz do czynienia z NASCAR 4. Kiedy go uruchomisz, przywita cię bardzo efektowne intro. Po jego obejrzeniu pełen optymizmu przejdziesz do głównego menu, gdzie możesz wybierać wśród czterech rodzajów zabawy: Testing Session, Single Race, Championship oraz Multiplayer. **W pierwszym z nich gracz podnosi swoje kwalifikacje na 24 dostępnych trasach.** Tutaj można ustalić tryb jazdy arcade albo simulation – takiej opcji nie było w NASCAR 2000, określić pogodę oraz włączyć lub wyłączyć system uszkodzeń. Ta ostatnia opcja stoi zresztą na naprawdę bardzo wysokim poziomie. Każde zarysowanie i wgniecenie zostało w perfekcyjny sposób odwzorowane i ma wpływ na twoją dalszą jazdę. Single Race pozwala ci na udział w prawdziwym rajdzie z 21 zawodnikami, lecz przed wyścigiem należałoby wskoczyć na parę minut do garażu, gdzie – prócz zmiany opon z twardych na miękkie lub odwrotnie – możesz sobie także wybrać kąt ustawienia spoilerów, obniżyć podwozie oraz dostosować twardość amortyzatorów. **Każda zmiana w samochodzie będzie miała swoje odwzorowanie w czasie wyścigów i jedna, nawet niewielka, pomyłka w ustawieniach może pozbawić cię szans na zdobycie pierwszego miejsca.** Ostatnią zabawą dla samotnego gracza jest tryb Championship, który w NASCAR 4 okazuje się prawdziwą perełką. Jak łatwo się domyśleć, w tej opcji bierzesz udział w międzynarodowym wyścigu o upragniony puchar. To łakomy kąsek, ale sięgnięcie po niego nie będzie łatwe, ponieważ twoi przeciwnicy jeżdżą wręcz idealnie. Potra-

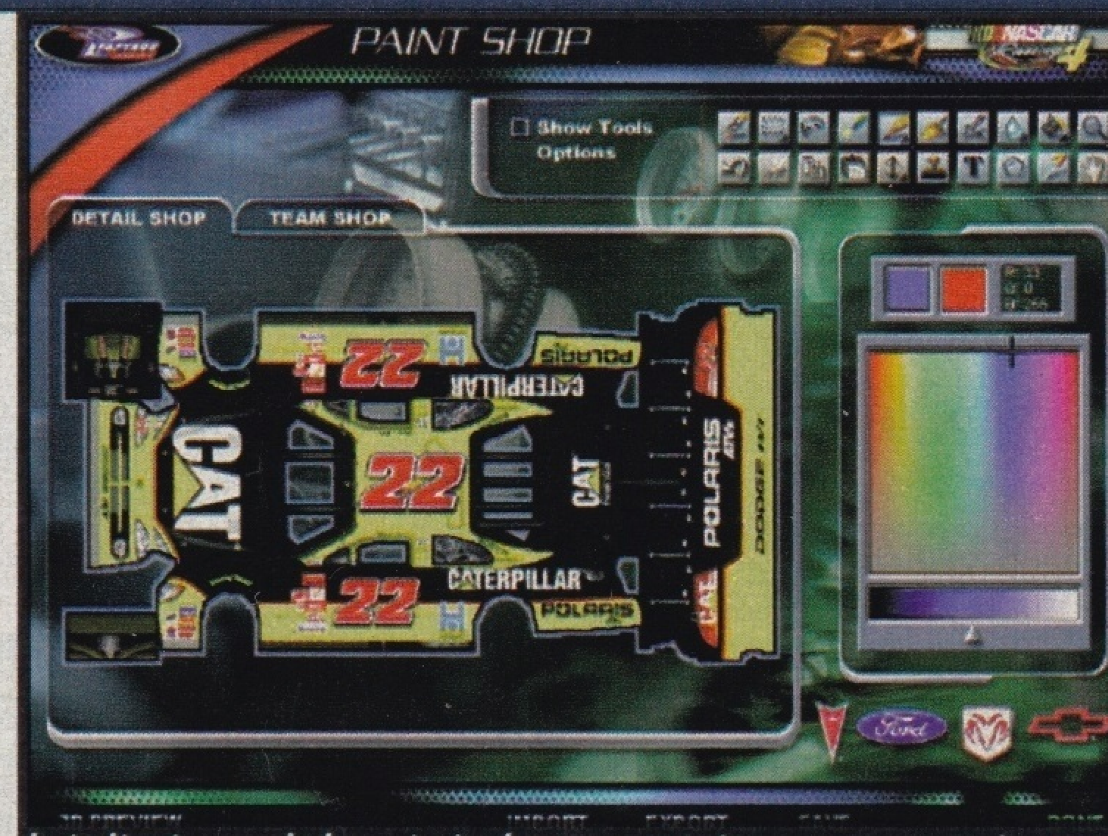


W środku kabiny kierowcy znajdziesz mnóstwo wskaźników, dzięki którym bez problemu sprawdzisz parametry wozu





Trzeba przyznać, że do tego wyścigu stawiło się nadspodziewanie wielu zawodników. A na podium tylko trzy miejsca...



Jeżeli nie podoba ci się barwa twojego auta, możesz pomalować je na dowolny kolor i w dowolny wzorek

kto to zrobił

PAPYRUS

Jedni robią gry akcji, inni RPG, a Papyrus jest mistrzem wyścigów. Nic dziwnego, ma na swoim koncie takie tytuły jak GRAND PRIX LEGENDS, INDYCAR RACING 2 czy ROAD RASH. Jego znak rozpoznawczy to jednak długa seria NASCAR. A teraz pytanie: kto jest autorem NASCAR HEAT? Oczywiście... Hasbro!



Proszę państwa! Właśnie startujemy do wielkiego wyścigu o główne trofeum

fią w stu procentach wykorzystać każdą prostą i zakręt, i na samym początku nie będzie ci łatwo wyprzedzić choćby jednego z nich. **Spędzisz przed monitorem wiele godzin, zanim zaczniesz zdobywać pierwsze miejsca, dlatego na samym początku gry koniecznie trzeba zaliczyć tryb Testing Session i wybrać dla siebie odpowiedni samochód.** Musisz bowiem pamiętać o tym, że każdy z nich zachowuje się inaczej. W NASCAR 4 pojawiła się wreszcie możliwość nazwania swoim imieniem i nazwiskiem sportowca, w którego wcielisz się w grze. Dzięki temu zdobywając puchar świata widzisz swoje dane na monitorze. To jednak jeszcze nie koniec pochwał za realizm gry. W NASCAR 4 bardzo dobrze przedstawiono wpływ warunków atmosferycznych na pojazdy. Wiadomo, że przy dużej prędkości każdy czynnik, tj. wiatr czy deszcz może uniemożliwić ci dalszą zabawę. Jeżeli będziesz jechał pod wiatr, to twój pojazd będzie się wolniej rozpędzał, jeśli natomiast wiatr będzie wiał z boku – w końcu z impetem uderzysz w bandę. O tym wszystkim musisz pamiętać w czasie wyścigu.

W czasie jazdy masz dostęp do czterech widoków kamery – z kokpitu, ze zderzaka, z dachu oraz z trybu arcade chase. Po każdym ukończonym rajdzie możesz sobie obejrzeć bardzo ciekawą powtórkę, w którym, dzięki własnoręcznym zmianom ustawieniom kamery, możesz zauważyć nawet najmniejsze błędy popełniane w czasie jazdy i wyciągnąć wnioski z takich informacji. Doskonale oddano również wrażenie prędkości na torze, co pozwoli ci lepiej ocenić swoją odległość od zakrętów.

Szata graficzna gry, którą pod niebiosa wychwalali producenci, rzeczywiście zasługuje na uznanie. Dzięki nowemu projektowi graficznemu samochody i otoczenie zostały wykonane wyśmienicie. **Pojazdy wyglądają teraz jak prawdziwe, na ich metalicznym lakierze odbijają się wszystkie elementy otoczenia – tych efektów nie można opisać, to trzeba koniecznie zobaczyć na własne oczy.** Każdy budynek czy trybuna zostały idealnie odwzorowane i wyglądają po prostu rewelacyjnie. Również wnętrza maszyn wykonano bez zarzutu. Czasami wydaje ci się, że naprawdę siedzisz w samochodzie i mkniesz w dal, ścigając się z innymi rajdowymi kierowcami. Świadczy to tylko o tym, jak dużą grywalność ma ta produkcja. Dzięki wskaźnikom w kokpicie wiesz, kiedy powinieneś wjechać do doku, żeby uzupełnić zapas paliwa czy wymienić olej silnikowy. Oko cieszą także mechanicy w doku, którzy poruszają się jak żywi (ach, ta technika motion-capture). Co więcej, wszystkie naprawy w pojeździe wykonywane są w czasie rzeczywistym, co stanowi kolejny element zwiększający realizm tego tytułu.



Wyścigi wymagają dużej wprawy. Jeśli chcesz się ścigać z najlepszymi, poćwicz

NASCAR 4 to gra spełniająca zapowiedzi jej producentów, którzy nie skąpili swemu dziełu komplementów. Tytuł ten wnosi do wyścigów bardzo dużo nowości, a zarazem niewątpliwie posiada atuty, których brakowało jego wielkim poprzednikom. Dzięki temu staje się produktem niemal idealnym. Każda wydana na niego złotówka zwróci się graczowi w postaci wyśmienitej zabawy na długie miesiące. Wszystko wskazuje na to, że szykuje się nowy kandydat na najlepszą symulację samochodu.



Znajdziesz tu sporo informacji o grze, demo, screeny oraz forum, na którym możesz porozmawiać z innymi fanami wyścigów

PC	PSX	N64	DC	A

Nascar Racing 4
Bardzo Fajne Wyścigi

99 zł	Sierra / Play It	1-wieloos.

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, akcel. 3D
Zal: Pentium II 400, 128 MB RAM, akcel. 3D

Grafika	5	Dźwięk	5	Frajda	5+

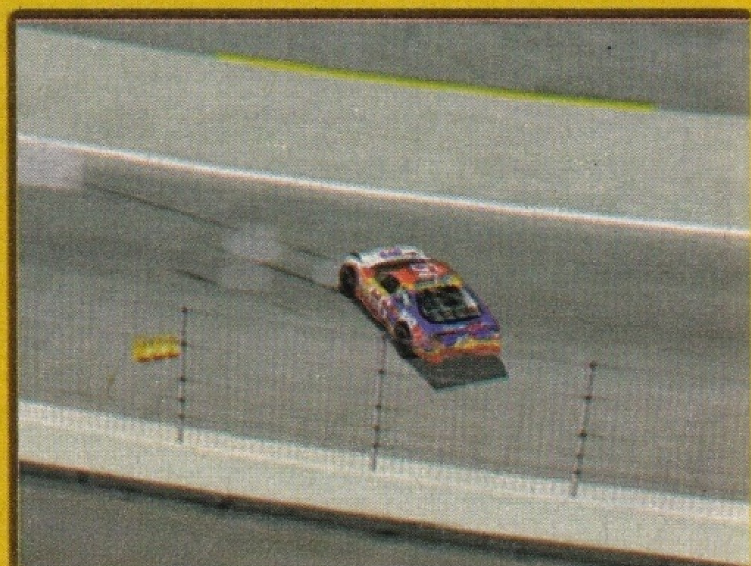
\+ Bardzo dobra grafika, realistyczny model jazdy, zabawa sprawia wielką radość

– Wysokie wymagania sprzętowe, gra jest na początku dość trudna

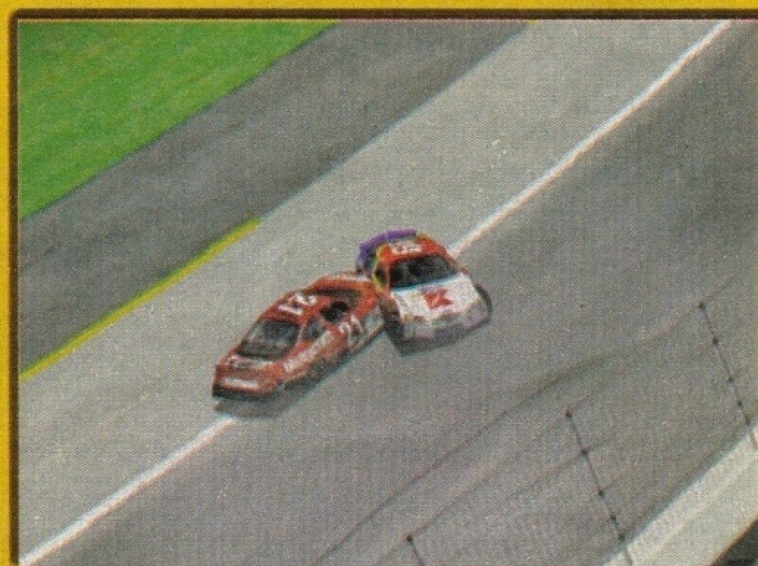
NASCAR 4 to naprawdę bardzo dobra zabawa, która powinna spodobać się wszystkim miłośnikom wyścigów — **5**

Tekst: Robert „Robal" Sulisz

NIEBEZPIECZNY ZAWÓD



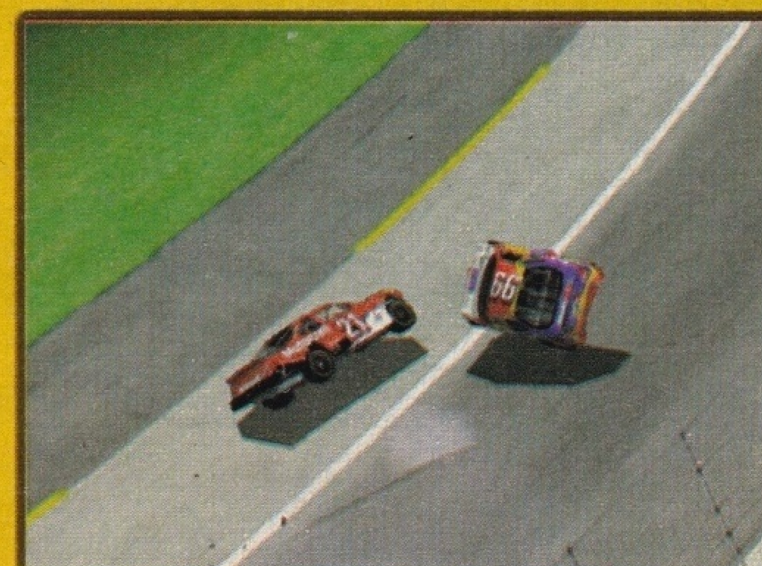
Wyścigi samochodowe to bardzo niebezpieczna dyscyplina sportowa. Mały błąd i już wpadasz w poślizg, a wozem rzuca na prawo i lewo



Do kolizji na torze dochodzi bardzo często. A jeżeli jedziesz z prędkością około 300 km/h...



... zdajesz sobie sprawę, jak niewiele możesz zrobić, gdy już dojdzie do stłuczki. Samochody po prostu wylatują z toru i lądują np. na bandzie



To tylko gra, ale w prawdziwych wyścigach bardzo często groźne wypadki kończą się śmiercią któregoś z zawodników

QUAKE III TEAM ARENA

Czy najnowszy dodatek do QUAKE III – TEAM ARENA – ma szansę sprawić, że cały światek fanów gatunku FPP zapomni o UNREAL TOURNAMENT? Przekonaj się sam!

Ponad rok temu na pecetach zagościła trzecia odsłona wspaniałego QUAKE, która miała stać się najlepszą grą multiplayer, jaką kiedykolwiek widział świat. Konkurencja jednak nie spała i firma Epic MegaGames wystawiła do boju groźnego UNREAL TOURNAMENT. **Teraz jednak TEAM ARENA ma sprawić, że wszyscy gracze na dobre zapomną o innych przebojach. Czy tak się stanie? Zaraz się o tym przekonasz.**

Niestety, już od samego początku zabawy nie daje się zapomnieć o tym, że QUAKE III: TEAM ARENA to zwykły dodatek (do pracy potrzebuje pełnej wersji podstawowego produktu). No cóż, właściwie nie powinno się o tym mówić z żalem, bo przecież tak właśnie MIAŁO być. Jednak wszyscy fani QUAKE liczyli na więcej. Na kolejną część doskonałej serii. A co dostali? Na pewno trochę nowinek. Na początku historyjkę wyjaśniającą, dlaczego na jednej arenie pojawiło się kilka rywalizujących ze sobą zespołów, których członkowie muszą trzymać się razem (nici z kariery samotnego mściciela). Jest w niej parę ciekawych szczegółów z diabolicznymi Obcymi na czele, ale przecież nie o opowiastki tutaj tak naprawdę chodzi. Grunt, że wojownicy znaleźli się tam, gdzie się znaleźli i zabrali się do walki. Los rzucił ich na kilkanaście nowych zróżnicowanych map, z których niektóre robią naprawdę bardzo dobre wrażenie. Strzeliste, gotyckie budowle, oświetlone delikatnym światłem korytarze, efektowne teleportery czy rozległe przestrzenie spodobają się na pewno wszystkim miłośnikom pracy programistów z ID. No cóż, niektóre z plansz trochę coś przypominają i niestety chodzi tutaj o poprzednią odsłonę gry.



Najważniejsza jest jednak sama rozgrywka. Jeżeli producenci nie zapewnią graczom odpowiednich wrażeń, to nie pomogą im przecież nawet najbardziej dopieszczone plansze. **Tym razem będziesz więc mógł wypróbować swoją drużynę w trzech nowych trybach, a także w klasycznym już Capture the Flag.** W One Flag,



W zasadzie gra polega na tym, by biec przed siebie i zaliczać kolejne punkty



Od twojej odwagi i pomysłowości zależy, czy zaskoczysz i pokonasz przeciwnika

NOWA BROŃ



Chain gun
Ulepszona wersja machine gun, która strzela teraz co najmniej dwa razy szybciej



Nail gun
Standardowa broń na gwoździe, powolna, jednak zadaje niemałe obrażenia



Prox launcher
Wystrzeliwuje ładunki wybuchowe, eksplodujące wtedy, kiedy zbliża się do nich przeciwnik



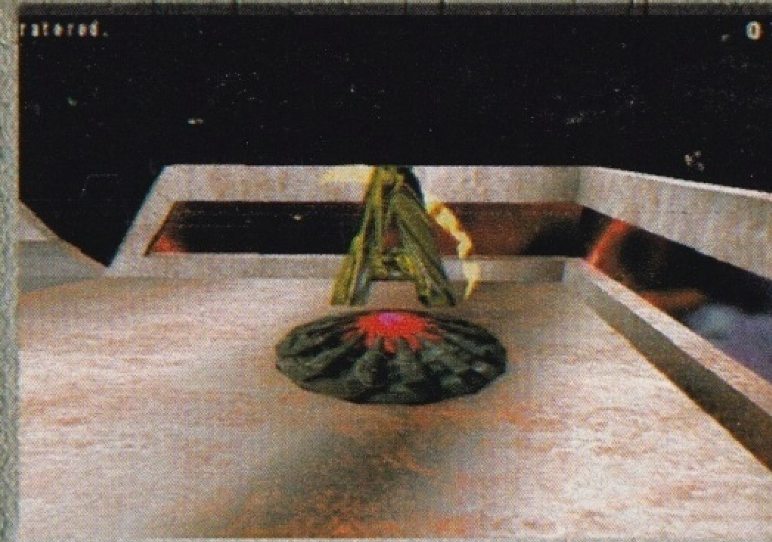
Scout
Od tej chwili będziesz się szybciej poruszał, szybciej strzelał i szybciej ginął, gdyż użycie tego power up'a uniemożliwia zbieranie zbroi



Doubler
Zwiększa liczbę zadanych obrażeń, więc twoi przeciwnicy muszą mieć się na baczności

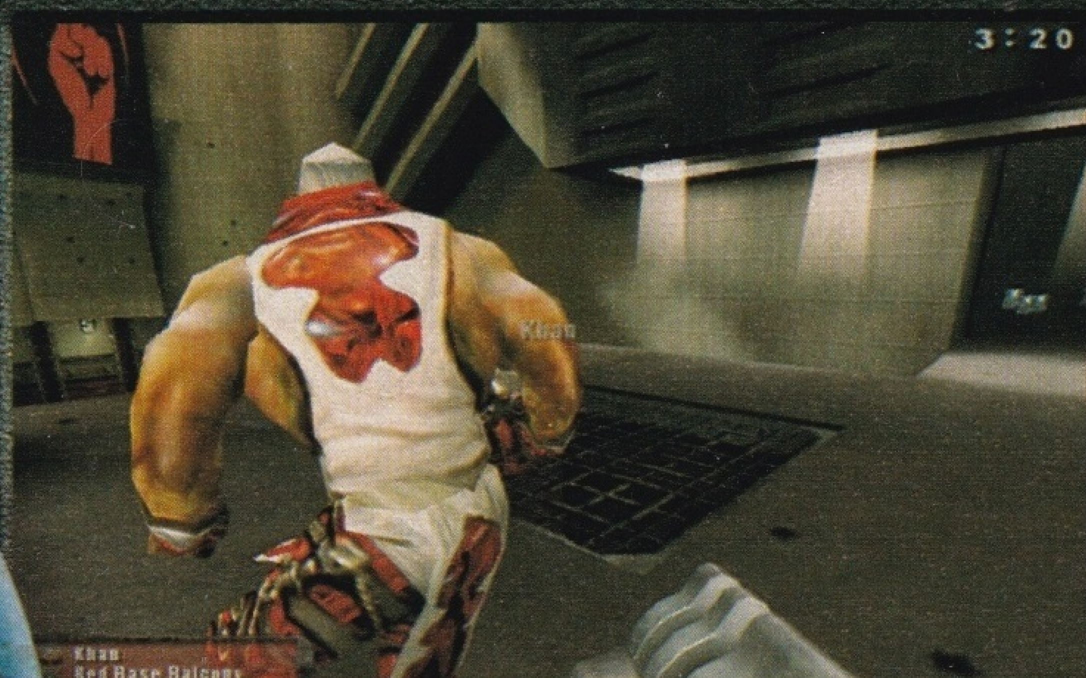


Guard
Gracz otrzymuje 200 punktów życia i zbroi, a każdy utracony punkt życia zostaje zregenerowany



Ammo Regen
Zwiększa ilość amunicji na podobieństwo starego „Regeneration"

NOWE DOPALACZE



Życie w QUAKE nie jest wcale takie proste. Przecież za twoimi plecami może czaić się niebezpieczeństwo. Właśnie, akuku!



Na szczęście masz do wyboru kilka nowych broni, a i dopalacze mogą się przydać w trudnych chwilach. Polecamy Guarda

Overload i Harvester zabawa oczywiście kręci się wokół zdobywania, tracenia i odzyskiwania, ale wszystko zostało przyprawione nowym sosem. Np. w Overload odpowiednimi atakami musisz napsuć krwi posągowi, który jest pupilem innej drużyny. Natomiast w Harvester do zabawy zostają włączone czaszki pojawiające się na środku areny po zabiciu przeciwnika. Nie trzeba chyba wyjaśniać, co trzeba z nimi zrobić. Oczywiście zabrać i podrzucić wrogom. Podstawową zasadą jest tutaj reguła współpracy, bo w końcu teraz jeden za wszystkich, a wszyscy za jednego. Dzięki tym opcjom zabawa wieloosobowa (bo o jakiej innej można mówić w przypadku QUAKE) zyskała nowych rumieńców, chociaż nie aż tak intensywnych, jak można było się tego spodziewać. **Twórcy TEAM ARENA starali się jeszcze ratować sytuację, dodając nowe (a raczej zmodyfikowane) bronie oraz specjalne dopalacze.** Te ostatnie zasługują na uwagę, bo dzięki nim został wprowadzony pewien element strategii. Otóż każdy z nich daje postaci jakieś specjalne umiejętności (patrz tabelka), a co więcej, zostaje przy bohaterze aż do jego (przejściowej) śmierci. Skoro więc na początku zdecydujesz się na zabranie np. Scouta i postawisz na szybkość, to już nie możesz skusić się na usługi Ammo Regena. Trzeba więc dobrze się zastanowić nad rozdzieleniem tych dóbr między członków drużyny.



Kolejną zmianą, którą można jednak nazwać niezbyt ważną, jest upiększenie menu. Teraz jest ono nie tylko bardziej efektowne, ale też łatwiej się w nim połapać. Jednak nie samymi opcjami człowiek żyje. Do dobrej rozrywki potrzebuje przecież dużej dawki adrenaliny i emocjonującej akcji. Niestety, zapowiedzi TEAM ARENA tak zaostrzyły wszystkim apetyty, że spodziewali się czegoś więcej, niż dostali w tym dodatku. Może i inteligencja komputerowych przeciwników została udoskonalona, ale kto to zauważy, biegając za kolegami w opcji zabawy wieloosobowej? Ulepszony wygląd postaci? No cóż, to dalej za mało! Trzeba by czegoś więcej.

Jak widać, trzeba się pogodzić z faktem, że TEAM ARENA nie jest nowym QUAKE, tylko zespołową wariacją dookoła starego tematu. Dalej jednak oferuje wszystkie największe zalety swojego poprzednika. Dużo wyzwań i silnych wrażeń. Plusy, które powodują, że dzieło ID Software ma swoich fanatycznych miłośników i na pewno przyciągną niejednego gracza do tego dodatku. Bo nie można kochać QUAKE i nie chcieć poznać go całego... Czego sobie i tobie życzymy!

kto to zrobił

ID SOFTWARE

To prawdziwa legenda w historii gier. Firma została nazwana na cześć części ludzkiej psychiki (właśnie Id). Jej założycielami byli John i Adrian Carmack oraz John Romero. Zawdzięczamy im takie przeboje akcji jak WOLFENSTEIN 3-D, DOOM, DOOM II czy serię QUAKE. W tej firmie, jako projektant poziomów, pracował kiedyś American McGee, który zasłynął z gry ALICE. Natomiast John Romero, po opuszczeniu ID założył ION Storm i ma na sumieniu takie tytuły jak fatalną DAIKATANĘ i rewelacyjnego DEUS EX. Ulubione samochody twórców firmy to Ferrari. Pierwsze cacko z tej rodziny, czerwony model, było nawet główną nagrodą w jednym z turniejów gry w QUAKE, Red Annihilation. Wygrał je jeden z najsłynniejszych graczy w QUAKE, Dennis „Thresh" Fong. I kto powiedział, że gry szczęścia nie dają?

PC | PSX | N64 | DC | A

Quake 3 Team Arena
Dodatkowe Atrakcje

99 zł	Id Software / Lem	1 - wieloos.

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, 400 MB HD
Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM, 400 MB HD

Grafika 4+ | Dźwięk 3 | Frajda 4-

\+ Grafika zasługuje na uznanie, dodano trzy nowe typy rozgrywki

− Zawodzi dźwięk, gra nie jest zbyt oryginalna, w sumie ten dodatek to nic szczególnego

Dodatek do QUAKE 3 ARENA to pozycja od dawna oczekiwana. Ma swoich zagożałych miłośników i nic tego nie zmieni

4-

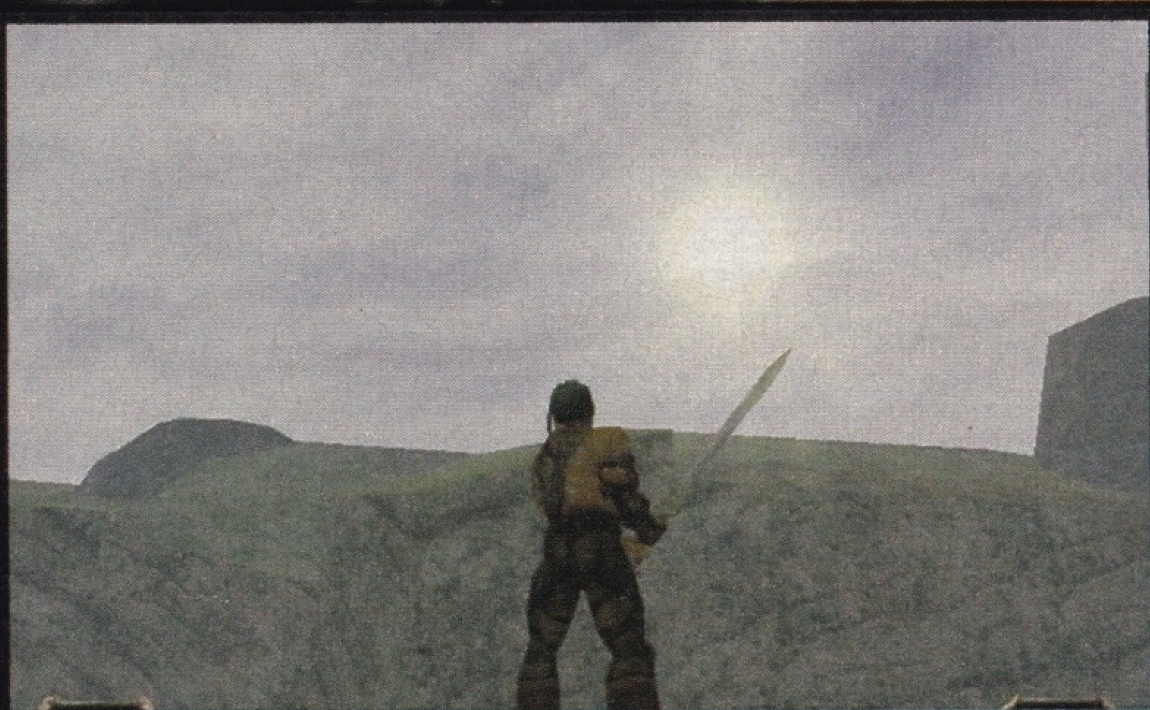
Adres: www.idsoftware.com

Strona nie powala na kolana, zawiera jednak kilka informacji dla tych, którzy grali w QUAKE lub dopiero zamierzają to zrobić

SEVERANCE™ BLADE OF DARKNESS

Dawno, dawno temu, gdy na Ziemi żyły smoki, a o lodówkach podłączonych do Internetu nikt jeszcze nie słyszał, światem władali wielcy wojownicy, poddani Pana Ciemności. Niestety, jego duma i pewność siebie nie spodobały się zasiadającym na niebiosach starym bogom. Po długiej i krwawej bitwie strącili go na dno bezdennej czeluści (zakładając, że czeluść ma dno). Jednak pokonany stworzył hordy krwiożerczych potworów, które miały raz na zawsze rozprawić się z ludźmi. Tajemniczy rycerz uzbrojony w magiczny miecz wyciął w pień wszystkie maszkarony. **Wieki później niezadowolony z takiego obrotu sprawy Pan Ciemności postanowił raz jeszcze zaatakować. Tym razem swoją kampanię zaplanował znacznie dokładniej.** Jego wojska miały odnaleźć miecz, zniszczyć go, a dopiero potem zająć się likwidacją rodzaju ludzkiego. Najwyraźniej ów bóg nie spodziewał się, że ty pierwszy przechwycisz magiczną broń.

Czy rzeczywiście? Ano właśnie – o tym, czy uda ci się odnaleźć ów legendarny kawał blachy zanim dorwą go boscy posłańcy, i czy zdołasz raz na zawsze wyeliminować Pana Ciemności, zadecyduje twoja postawa podczas zabawy w SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS. Produkt hiszpańskiego Rebel Act Studios jest grą akcji z widokiem z pozycji trzeciej osoby (TPP), przypominającą nieco DIE BY THE SWORD czy RUNE. **Gracz otrzymuje do wyboru cztery postacie.** Amazonka jest zwinną i skoczną damą, która biega rączo niczym sarenka. Prócz tego doskonale strzela z łuku i dość skutecznie wymachuje lekkim kijem. Jej przeciwieństwem jest powolny, krępy krasnolud, którego mięśnie są twarde jak stal. To właśnie dzięki nim wywija toporami oraz ciężkimi maczugami jakby to były leciutkie aluminiowe rurki. Przystojny barbarzyńca również do zbioru ciamajd się nie zalicza. Lubi się wspinać, ma silny cios podbródkowy, walczy zaś dwuręcznym mieczem, który byłby na pewno nieco za ciężki dla rycerza. Ten zakuty w zbroję osobnik gustuje bowiem w lekkich mieczykach oraz tarczach, co nie oznacza, że bić się nie umie. Co to, to nie! Wszyscy bohaterowie gry są przecież znakomitymi wojownikami i koszą wrogów jeśli nie setkami, to przynajmniej dziesiątkami. Tyle, że każdy z nich robi to w inny sposób.


Barbarzyńca na rozstaju dróg. Słoneczko przygrzewa, wietrzyk wieje, a wrogów wciąż nie widać


Rycerz to mistrz uników. Do tego jest bardzo zwinny i siepie mieczem, że aż miło

Rycerz Sargon
Należy do rodu, który kocha sprawiedliwość, prawdę i porządek. Nosi złotą zbroję i walczy lekkim mieczem. Specjalizuje się w blokach i unikach, po czy wyprowadza skuteczny atak

Krasnolud Naglfar
Bardzo wytrzymały i silny. Włada toporem oraz ciężką maczugą. Jest przedstawicielem klanu, który w dawnych czasach zajmował się wyrabianiem biżuterii i był pokojowo nastawiony do świata

Rok 2001 rokiem Hiszpanów? Jak najbardziej! SEVERANCE pokazał ich z jak najlepszej strony, a przecież w kolejce czeka jeszcze COMMANDOS 2

Chodź paskudny potworze, zrobię z ciebie gulasz!

Podczas zabawy w SEVERANCE będziesz musiał nauczyć się walczyć taką bronią, jaką preferuje twój bohater. Jeśli bowiem włożysz w ręce drobniutkiej amazonki ciężki topór, to dziewczyna dwa, trzy razy nim machnie już się spoci! Zanim odzyska energię, wróg przeciągnie jej mieczem po plecach i kilka punktów życia odpłynie w siną dal. Krasnolud dla odmiany prędzej łuk zgubi albo zje niż kogokolwiek upoluje. Celne strzelanie jest bowiem w SEVERANCE bardzo trudne i wymaga delikatnych dłoni oraz długich ćwiczeń. I to nie tyl-

ko ćwiczeń gracza, ale i samej postaci! Rozwija się ona w czasie gry niczym w najlepszych RPG-ach, poznaje nowe ciosy i nowe techniki walki. Dzięki temu o nudzie podczas zabawy nie ma mowy.

Co ciekawe, nie zawsze opłaca się atakować wroga z większej odległości. Walka na miecze nie stanowi dużego wyzwania, a niesie w sobie tyle dobrej zabawy, że aż uszy stają dęba! Na przykład barbarzyńca wywija mieczem piruety, krzesze nim iskry, z wyraźnym wysiłkiem wyprowadza potężne ciosy. Jego przeciwnicy parują je z najwyższym trudem. Ponadto każdy z bohaterów ma w sobie coś z berserkera – na widok swej własnej krwi szaleje, zadaje mocniejsze ciosy, niemalże rozwala przeciwnika na kawałki! Widać wyraźnie, że nie jest to zabawa, a autentyczny pojedynek na śmierć i życie, w którym walczący dają z siebie wszystko.



Pająki, czarni rycerze, orkowie, szkielety i inne niedojdy działają naprawdę skutecznie. Najwyraźniej ktoś dał im na szkoleniu niezły wycisk, potrafią bowiem zajść cię z dwóch stron, zaatakować po cichu bądź nadbiec z przeraźliwym wrzaskiem. Jeśli będziesz sprytny, to możesz spróbować ich skłócić. Bywa, że gdy schowasz się za jednym z wrażych orków, drugi go trafi. Raniony nie popuści... Ty będziesz miał mniej roboty. Niestety, czasem na drodze ku zwycięstwu staje kamera. Gdy do walki dojdzie w jakimś ciasnym pomieszczeniu, to gdy bohater zostanie przyparty do ściany, zobaczy sufit tudzież czubek swojej głowy. W tej sytuacji trudno jest się ruszyć, nie mówiąc już o celnym ciosie w obcy łeb czy brzucho.

Grafika SEVERANCE prezentuje się genialnie. Zarówno postacie bohaterów, jak i ich przeciwników wyglądają naprawdę atrakcyjnie. Przygotował je ktoś, kto wiedział, co zrobić, by gracz się nie nudził! Także i poszczególne poziomy zaprojektowano z dbałością o szczegóły. Jeziorka, wodospady, jaskinie, kopalnie, zameczki i warownie w akompaniamencie szczękającego podczas walki żelastwa tworzą niesamowity klimat. Jednak najpiękniejsza jest gra świateł. Słoneczko świecące na niebie zachwyca, cienie pełzające po ścianach są zaś rewelacyjne. Z pewnością nie raz zabawisz się w małego podpalacza, gdy odkryjesz, że można puścić z dymem poniewierające się po okolicy drewniane skrzynie, a ciśnięta w dal pochodnia genialnie błyszczy podczas lotu. Zdarzy się też, że na jednej ze ścian ujrzysz potężny cień jakiegoś potwora, który później okaże się niewielkim orkiem stojącym tuż obok ogniska! Niestety, to bogactwo graficzne ma swoje koszta – a są nimi dość wysokie wymagania sprzętowe. Bez Pentium 500 raczej nie warto się zbliżać do gry. Nawet po to, by posłuchać całkiem sympatycznych melodyjek, które towarzyszą zmaganiom i jakimś dziwnym cudem zachęcają do boju nie gorzej niż polka-galopka na zakrapianym weselu wiejskim.

Do pełni szczęścia brakuje w SEVERANCE nieco większej ilości zagadek logicznych. Jeśli przełączanie dźwigni i bieganie za ukrytymi w schowkach kluczami to wszystko, na co autorów stać, to widać nienajlepiej jest z ich intelektem. Gra zawiera też sporo lejącej się krwi, ale można włączyć opcję kontroli rodzicielskiej i złagodzić przedstawienie wydarzeń. To dobrze, bo w SEVERANCE naprawdę warto zagrać.

Amazonka Zoe
Ma do dyspozycji włócznie oraz łuk, z którego strzela wyśmienicie. Jest szybka i skoczna. Lubi biegać i wywijać kijem. Trudno ją ujarzmić, ponieważ wolność ceni ponad wszystko. Jej dodatkowym atutem jest urok osobisty

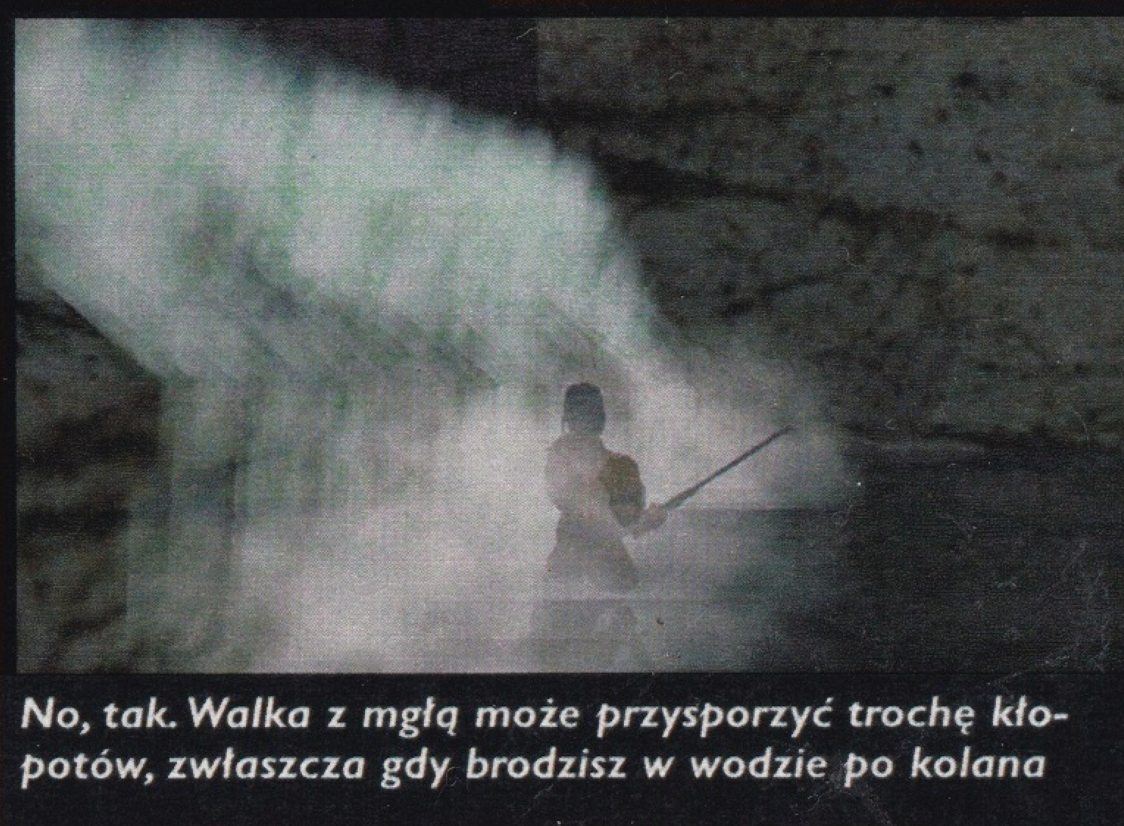
Barbarzyńca Tukaram
Dumny i bardzo waleczny wojownik. Niezależny, kocha wolność, czuje respekt tylko przed silniejszymi od siebie. Włada ciężkim mieczem. Jest zwinny, szybko biega i dobrze się wspina. Bardzo przystojny



Zdaje się, że trochę się spóźniłem. Właściciele ogniska zdążyli czmychnąć



Grę Amazonką polecamy przede wszystkim miłośnikom pięknych kobiet. Prawdziwa konkurentka Lary



No, tak. Walka z mgłą może przysporzyć trochę kłopotów, zwłaszcza gdy brodzisz w wodzie po kolana



Żeby celnie strzelać z łuku, będziesz musiał najpierw trochę potrenować



Gra świateł to jeden z fajniejszych elementów gry. Potęguje nastrój

kto to zrobił

REBEL ACT

Hiszpanie w natarciu! Chociaż Rebel Act dopiero zaczęli swoją karierę od SEVERANCE, to już pracują nad następnymi przebojami. Jednym z nich jest gra sieciowa (jak zapowiadają, prawdziwa rewolucja), a drugim ... następna część SEVERANCE, która pojawi się nie tylko na PC, ale też na PS2 i Xbox.



Bogata w ilustracje strona wczytuje się bardzo wolno. Jednak jej zawartość wynagradza długie czekanie

PC | PSX | N64 | DC | A

Severance: Blade of Darknes
TPP z Użyciem Mieczy

ok.150 zł | Rebel Act/ CD Project | 1-2 graczy

Min: Pentium 350, 64 MB RAM, akcel 3D
Zal: Pentium 500, 128 MB RAM, akcel 3D

Grafika 6 | Dźwięk 5- | Frajda 5

(+) Grafika jest genialna, atmosfera świetna, a nadmiar krwi można wyłączyć

(–) Gra ma spore wymagania sprzętowe, ponadto kamera czasem utrudnia zabawę

Jeśli myślisz, że RUNE jest nadal najlepszą grą TPP, to się grubo mylisz. Nastały bowiem czasy SEVERANCE! 5+

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

FUR FIGHTERS

Zabawni, pluszowi bohaterowie gry nie oznaczają wcale, że jest ona przeznaczona dla dzieci. FUR FIGHTERS okazują się przecież wciągającą rozrywką

kto to zrobił

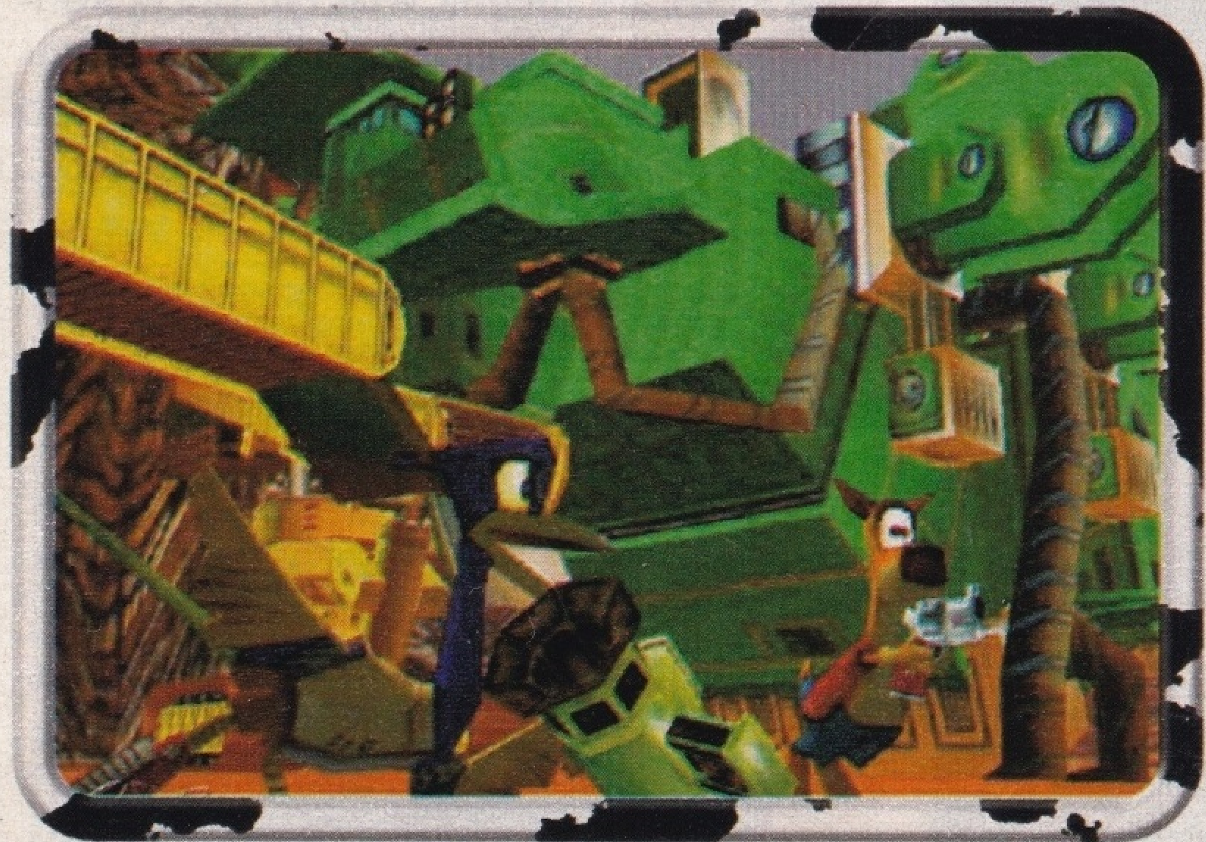
ACCLAIM

Ta potężna firma znana jest m.in. z takiego przeboju na Nintendo 64, jak TUROK: DINOSAUR HUNTER i wielu innych hitów na wszystkie dostępne platformy. Acclaim jest także wydawcą komiksów (oraz twórcą gry akcji, opartej na rysunkowej historii, SHADOW MAN).

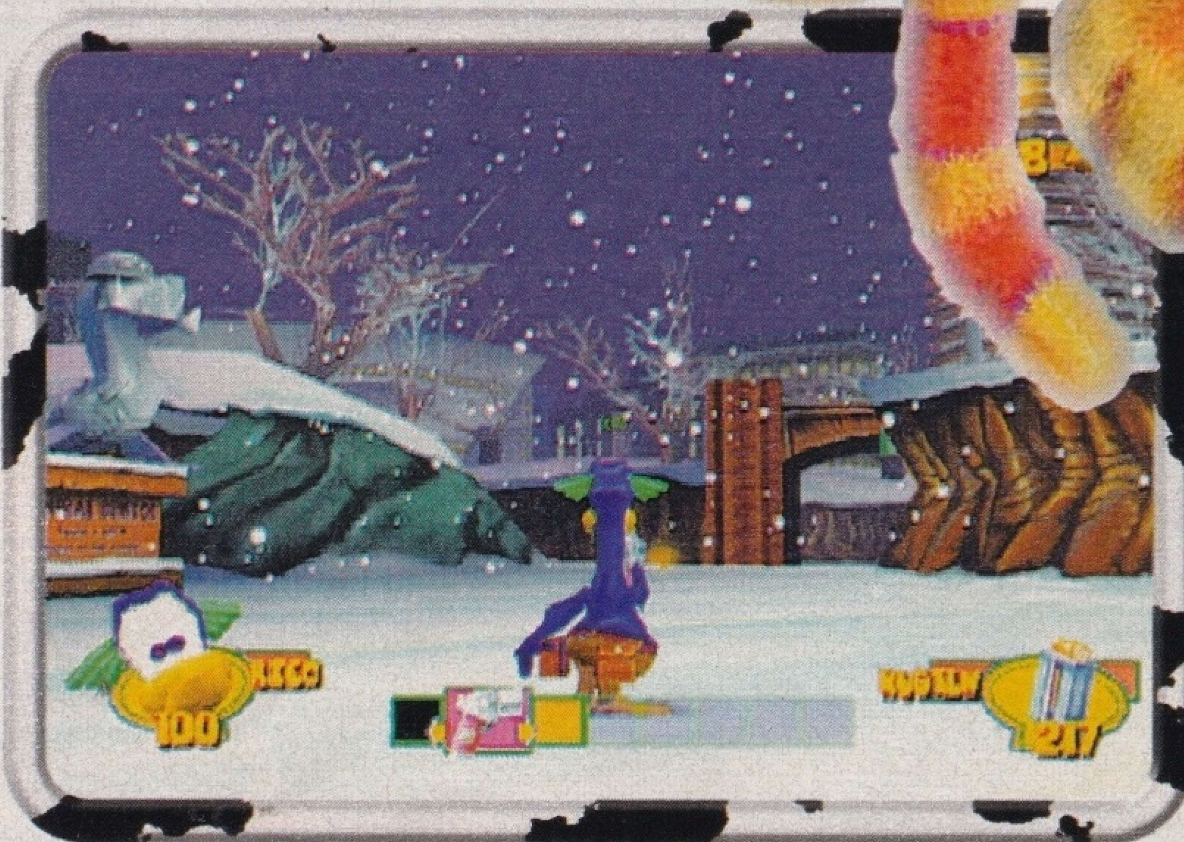




Na widok takiego pana ze strachu aż drżą ręce. Dobrze, że on jest duży i powolny, a ty mały i zwinny



Na poziomach znajduje się wiele miejsc, w których można się szybko ukryć przed wrogiem



Pingwin Rico bez trudu da sobie radę w mroźnym New Quack City – w końcu pochodzi z Antarktydy

Zły generał Viggo zamierza zostać władcą całej planety i miałby na to duże szanse, gdyby nie grupka futrzanych przyjaciół, która nie raz pomieszała mu już szyki. Nauczony poprzednimi, przykrymi doświadczeniami postanawia tym razem nie walczyć z pluszakami, lecz porwać im dzieci. Przyjaciele nie przestraszyli się jednak gróźb ambitnego kota i szybko ruszyli na ratunek swoim pociechom, przy okazji jeszcze raz ratując świat przed dyktatorskimi zapędami Viggo.

W FUR FIGHTERS dowodzisz drużyną złożoną z sześciu futrzanych – stąd oczywiście nazwa gry – bohaterów. Każdy z nich należy do innego gatunku, dzięki czemu cały zespół posiada różnorodne umiejętności, umożliwiające pokonanie przygotowanych przez Viggo przeszkód. Pies Roofus potrafi podkopać się, jeśli tylko ziemia jest wystarczająco miękka, co umożliwia ci zbadanie wielu niedostępnych inaczej pomieszczeń. Z kolei smoczek Tweek umie szybować w powietrzu, a kangur Bungalow – jak można się zresztą domyślić – doskonale skacze.

Przynależność do innego gatunku i specyficzne umiejętności to nie jedyne cechy wyróżniające występujących w grze bohaterów. Każdy z nich ma inny charakter

Sześć wspaniałych futrzaków



Pies Roofus

Dzięki mocnym łapom potrafi przekopać się przez miękką ziemię



Kangur Bungalow

Jak każdy kangur, ma mocne nogi i daleko skacze



Smoczek Tweek

Malutkie skrzydełka są za słabe na latanie, ale szybować może dość długo



Kotka Juliette

Ostre pazurki umożliwiają jej wdrapywanie się na drewniane ściany



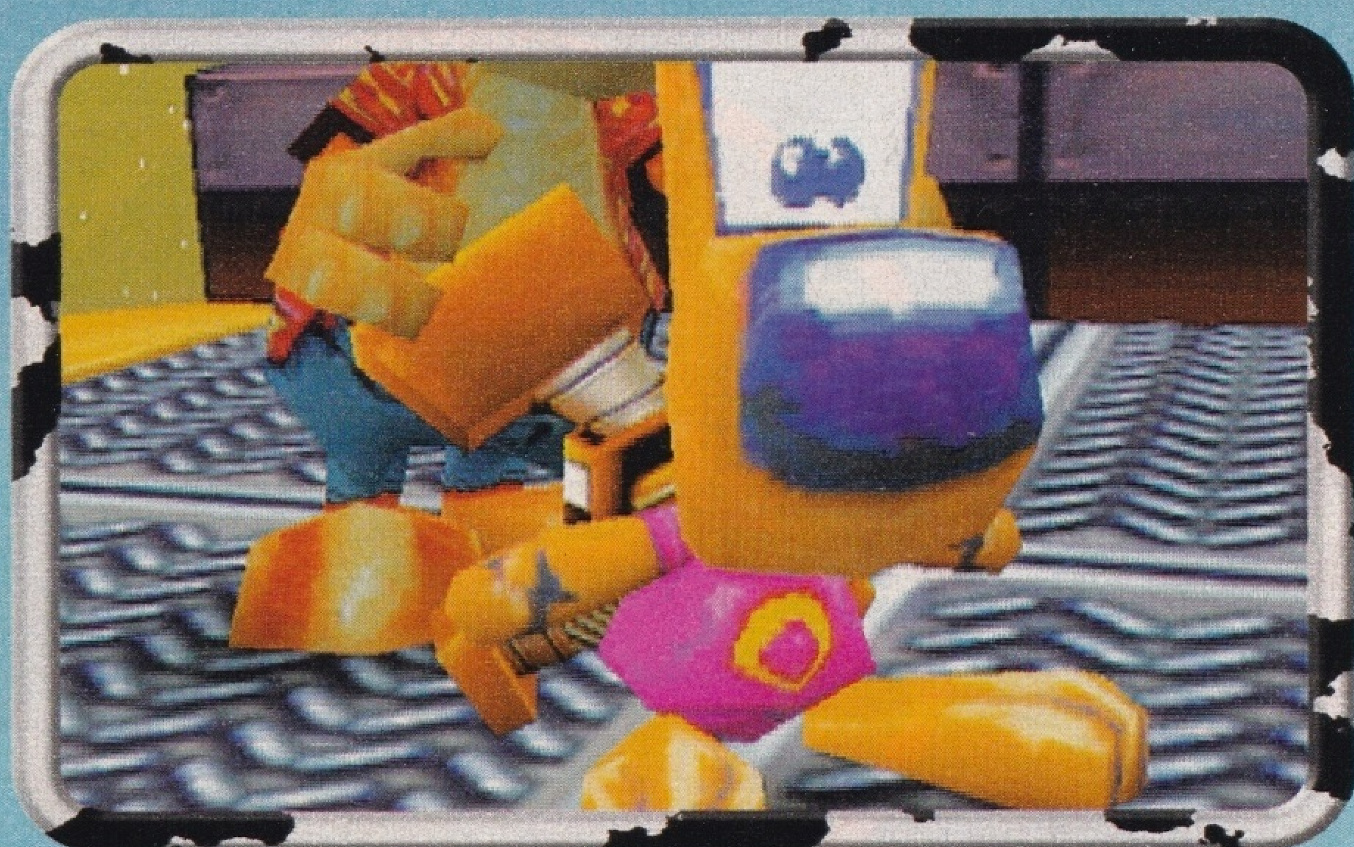
Szop pracz Chang

Jest bardzo malutki i bez trudu wciśnie się w każdą dziurę

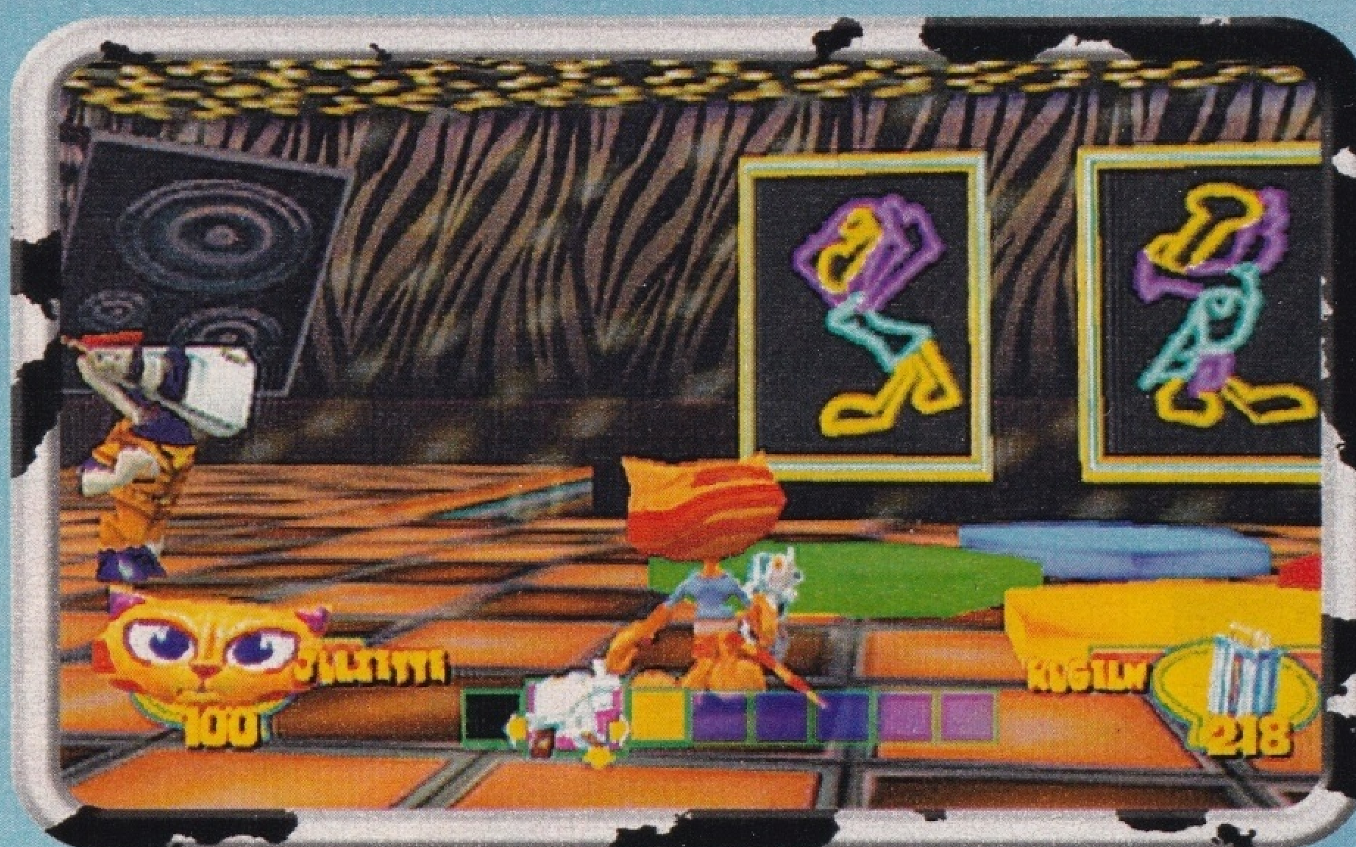


Pingwin Rico

W wodzie czuje się po prostu doskonale i wręcz uwielbia nurkowanie



Każdego malucha musi uratować jego rodzic – w końcu obcym nie można ufać



W dyskotece możesz sobie poskakać w rytm muzyki, tylko najpierw pozbądź się konkurencji



Bardzo ciekawa strona, na której znajdziesz mnóstwo informacji i możesz pograć w minigierki







Dzięki specjalnym umiejętnościom bohaterów bez trudu pokonasz wszystkie przeszkody stawiane przez Viggo i jego niedźwiedzie

PC	PSX	N64	DC	A

Fur Fighters
Futrzana Akcja

ok.150 zł	Acclaim	1-16 graczy

Min: Pentium II 300, 32 MB RAM, 560 MB HD
Zal: Pentium II 450, 64 MB RAM, 560 MB HD

Grafika	4+	Dźwięk	4+	Frajda	4+

(+) Ciekawe poziomy, wysoka inteligencja przeciwników, sześciu różnych bohaterów

(–) Problemy z właściwym ustawieniem kamery, nieco zbyt proste zagadki

Przygody futrzaków bardzo mocno wciągają. Wpływa na to na pewno oryginalność gry i spora dawka humoru **4+**



Taki mały, a taki dzielny! Jak widać, szop-pracz może spuścić niezłe lanie. Na mokro

Zbyt duże zamieszanie może kosztować cię życie bohatera. W przypadku większej strzelaniny lepiej wycofaj się i spróbuj wyeliminować wrogów pojedynczo

oraz zupełnie inaczej się zachowuje. Szop Chang nerwowo reaguje na jakąkolwiek uwagę na temat jego niskiego wzrostu. Z kolei Bungalow jest nieco przygłupi i nie bardzo wie, co się dzieje, ale za to posłusznie wykonuje wszelkie polecenia. Tak dokładna charakterystyka bohaterów sprawia, że dużo łatwiej wczuć się w ich przygody, przez co gra staje się znacznie atrakcyjniejsza.



Dużym plusem FUR FIGHTERS jest udane połączenie elementów gry akcji i zręcznościówki. Dzięki temu gra okazuje się niezwykle dynamiczna, jednak twoje zadanie nie polega bynajmniej na bieganiu i strzelaniu do wszystkiego, co się rusza. Na drodze napotkasz wiele łamigłówek, których rozwiązanie będzie wymagało zmiany bohatera, gdyż potrzebne będą jego umiejętności. Dodatkowym utrudnieniem jest konieczność uratowania porwanego malucha przez jego tatę lub mamę, np. szczeniak nie będzie chciał towarzyszyć pingwinowi. **Nie ma jednak co ukrywać, gra nie jest zbyt trudna. Przeważnie bez większych problemów będziesz wiedział, który futrzak jest ci w danej chwili potrzebny.** Jeśli zaś zupełnie się zagubisz, to duch generała Bristola zawsze chętnie posłuży ci pomocą. Ponadto teleporty zostały tak rozmieszczone, że nie musisz długo wędrować, aby zmienić bohatera, dzięki czemu gra nie staje się monotonna.

Atrakcyjności całej zabawie dodają także niezwykle inteligentni przeciwnicy. Jeśli cię zobaczą, to wcale nie biegną prosto w lufy twoich „zabawek", lecz starają się znaleźć osłonę i podejść wroga, nie wystawiając się na strzały. Jeśli nie mają możliwości się ukryć, to wykonują efektowne uniki – salta i turlanie się po ziemi znacznie utrudnią ci skuteczny strzał. Gdyby nie automatyczny celownik umieszczony na twojej broni, to ukończenie FF byłoby o wiele trudniejsze.

FUR FIGHTERS przyciągają również dopracowaną szatą graficzną i niezłą oprawą muzyczną. Postacie bohaterów wykonano z dużą dbałością o szczegóły. Pomyślano nawet o sposobie poruszania się – pingwin Rico kołysze się na boki podczas biegu, a kangur po prostu podskakuje. **Nie zapomniano także o takich drobiazgach, jak ślady łapek na piasku, dziury w ścianach pozostałe po strzelaninie czy kłaczki wylatujące ze zranionych wrogów – oni w końcu też są pluszowi.** Także projekty poziomów stoją na wysokim poziomie. Zachwyca przede wszystkim to, jak wygląda woda – jest wręcz rewelacyjna. Z drugiej strony pojawiają się czasami drobne błędy w wyświetlaniu poszczególnych elementów, które nieco psują ogólny efekt. Także kamera sprawia czasami sporo kłopotu, szczególnie w ciasnych pomieszczeniach. Trudno wtedy rozejrzeć się po sali, nie mówiąc już o strzelaniu do przeciwników.

Muzyka towarzysząca zabawie jest bardzo dynamiczna i doskonale pasuje do atmosfery gry, choć mógłby być nieco większy wybór melodii. **Niezwykle oryginalnym rozwiązaniem okazuje się sposób, w jaki porozumiewają się postacie w grze.** Jest to mieszanina szczeknięć, pisków, warknięć i innych odgłosów wydawanych przez zwierzęta. Oczywiście te odgłosy nie zawierają żadnych wiadomości – trzeba czytać podpisy pod animacjami.

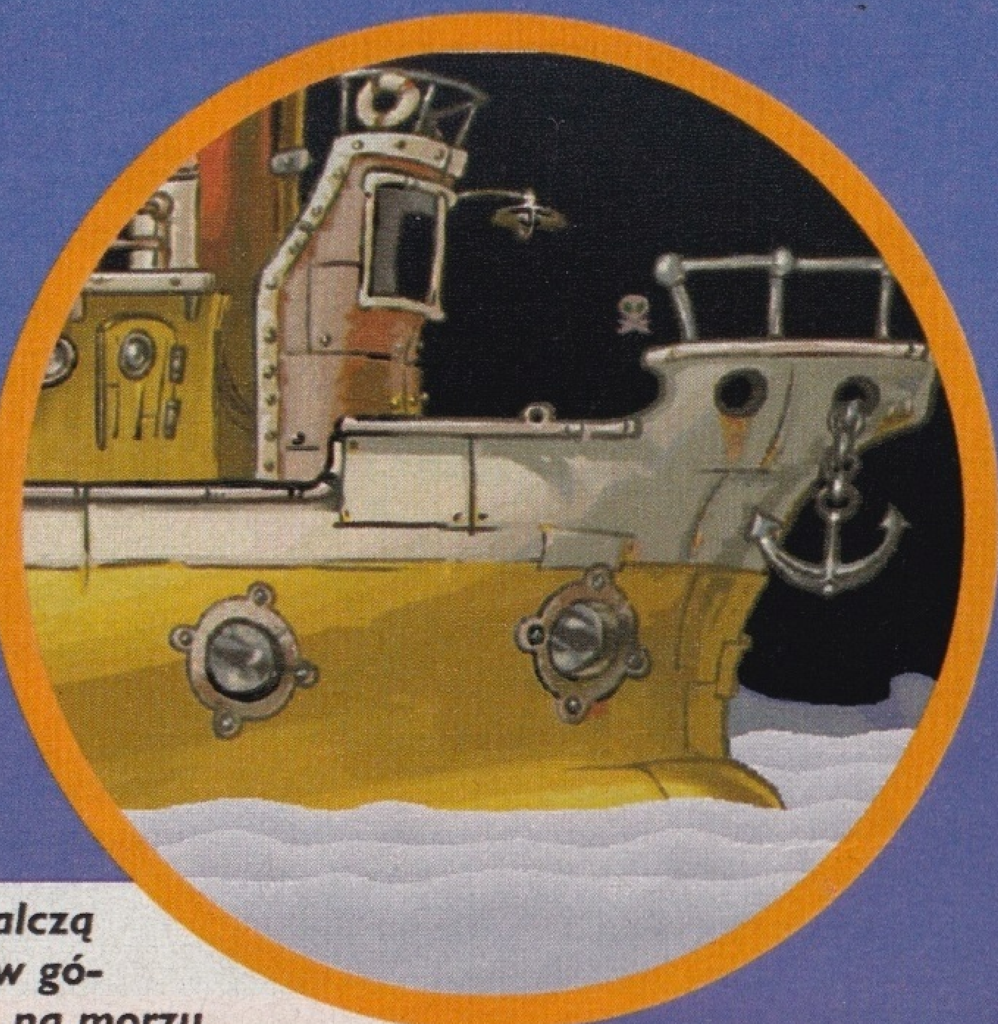


Plusem jest także wiele zabawnych parodii pojawiających się w grze, np. w New Quack City można znaleźć reklamy gier Shenmoo i Resident Weevil czy filmu Thin Red Lion.

Dzięki tym wszystkim elementom zabawa w FUR FIGHTERS jest bardzo rozrywkowa. Oryginalne postacie i niezbyt trudne zagadki sprawiają, że staje się miłym urozmaiceniem od wielu gier akcji, w których liczy się głównie szybkość strzelania.

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

WORMS WORLD PARTY



Robaki walczą nie tylko w górach, ale i na morzu. Biedne stateczki... Bul, bul!

Obywatele-Robaki! Dziękuję wam, że stawiliście się na placu boju w komplecie! Ostrzegam was jednak! Tym razem nasza wojna obejmie cały świat!

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać WWP! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 29 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czy stonoga naprawdę ma sto nóg?

Do pracy pod górkę! To jakiś koszmar!

Jestem Gigarobal, modyfikowany genetycznie

W dawnych, dawnych czasach, kiedy na świecie żyli jeszcze ludzie, a Robaki wciąż tkwiły w podziemiu, popularność zdobyła tajemnicza i zapomniana już nieco zabawa zwana SCORCHED EARTH. Zgodnie z jej zasadami młodzi czołgiści wyjeżdżali w góry i tam okładali się nawzajem bronią masowej zagłady. Robili to tylko dla własnej satysfakcji i, zdaje się, mieli jej niemało! Najpierw ci straceńcy zajmowali strategiczną pozycję, najlepiej w jakiejś dolinie tudzież na niedostępnym szczycie, potem ustawiali kąt nachylenia lufy swego pojazdu, wkładali do niej granat bądź pocisk przeciwpancerny i buuum! Strzelali, nie myśląc o konsekwencjach. To oni przebudzili nas do życia i sprawili, że dziś Robaki władają światem.



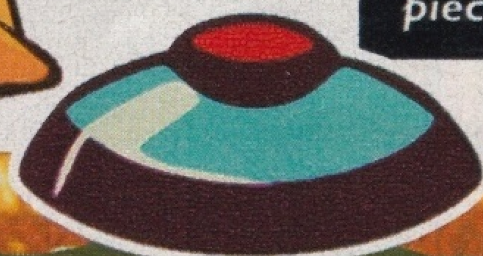
Na pamiątkę tamtych wydarzeń chłopcy z Team 17 przygotowali niegdyś zaawansowany symulator górskich bitew, zwący się WORMS. Różnił się on od oryginału tym, że brały w nim udział robaki. Nasi ziomkowie, niczym ci ludzcy szaleńcy, dzielili się na drużyny i walczyli przy pomocy coraz nowocześniejszych broni. Zresztą nie tylko w górach, ale i na wyspach, i w innych regionach świata. Pierwsze wersje WORMS były jednak dość ubogie graficznie i dziś nikt by na nie nie spojrzał. Nawet stosunkowo świeży WORMS ARMAGEDDON odrobinę się już zestarzał. Całe szczęście, że Team 17 nie znosi próżnować. Oczekiwany przez tysiące robaków symulator WORMS WORLD PARTY właśnie rozpoczyna swoje rządy!

Ponownie dziękuję wam za przybycie, Obywatele-Robaki. Cieszę się, że zdecydowaliście się wziąć udział w boju! Jednak ostrzegam was! Tym razem wojna będzie okrutniejsza niż kiedykolwiek! Internet jest bowiem tak potężnym narzędziem, że wstyd z niego nie korzystać. Tak więc znów możecie stoczyć bój z robakami z dowolnej części naszego globu. I to bez opóźnień! Komputery nie muszą przesyłać pomiędzy sobą olbrzymich ilości informacji, co w znaczący sposób wpływa na komfort gry. To dobra wiadomość, zwłaszcza dla Robaków z Polski, które ze względu na nie najlepszej jakości łącza wieokrotnie skarżyły się na przestoje podczas zabawy w DIABLO 2 czy QUAKE 3 ARENA. Ponadto program



Pomarańczowy kożuszek Matki-Ziemi przykryją niedługo małe nagrobki zmarłych Robaków

Jestem małym Robakiem, ale to nie znaczy, że nie umiem walczyć!



Mina przeciwrobacza. Równie niebezpieczna, co okrągła



Scena rodem z nocnych koszmarów. Maleństwa wyposażone w potężną broń strzelają do siebie jak na strzelnicy, a kule latają jak oszalałe

pozwala odszukać przeciwników o zbliżonym poziomie wyszkolenia, tak by nie przydarzyły się nieprzyjemne sytuacje, czyli zmagania amatora z zawodowcem.

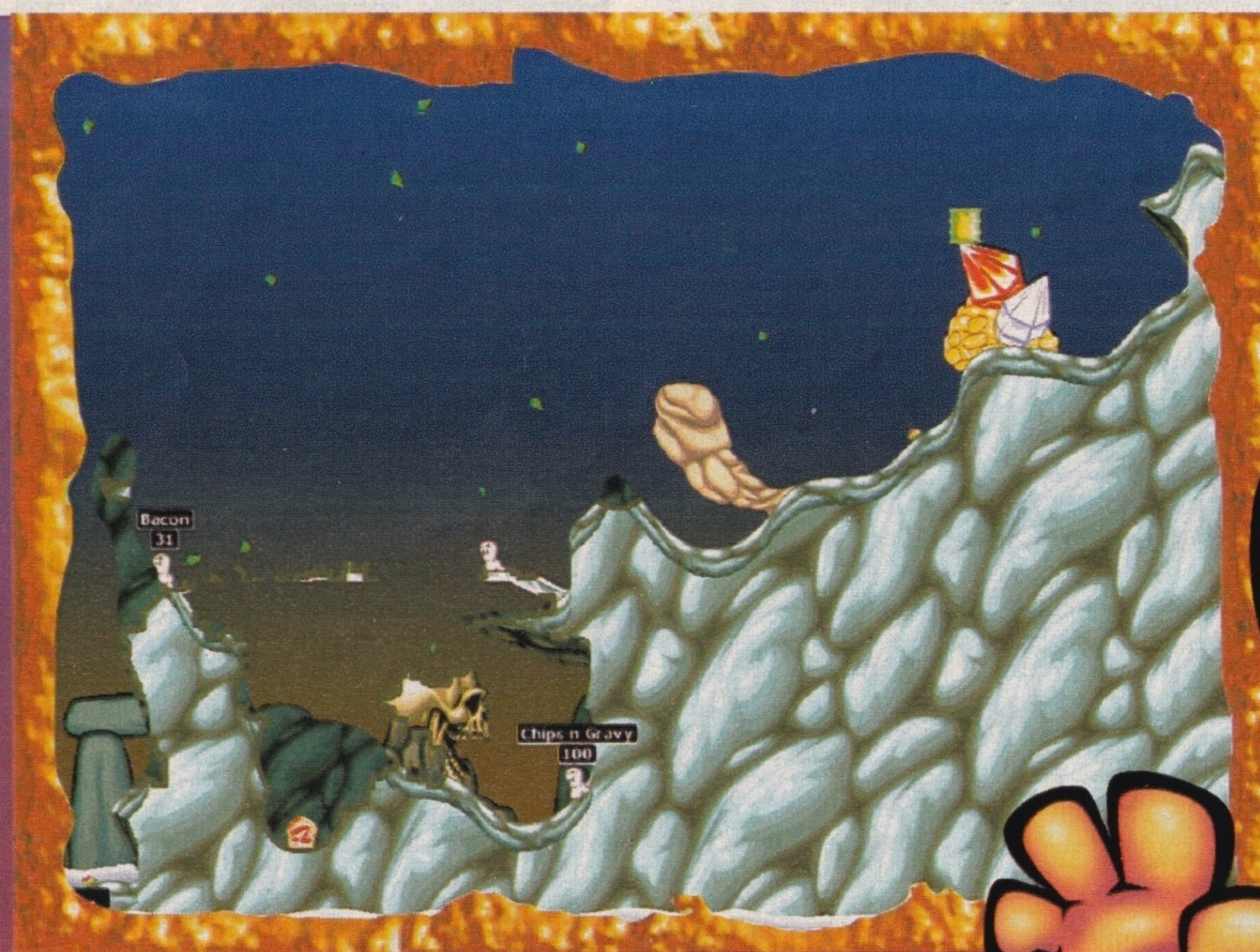
Niemałą atrakcję stanowi 20 całkowicie nowych misji przeznaczonych do multiplayera. Jednak są one niczym w porównaniu z Wormpot – centrum robaczej rozrywki, które umożliwia rozegranie ponad 400 różnych gier. Jedną z nich jest Forteca. Wrogie oddziały lądują w niej nie pomiędzy sobą, jak dotąd, ale w dwóch rogach planszy, na specjalnych budowlach obronnych, fortecach. Zestrzelenie Robaka znajdującego się kilkaset metrów przed wami, w szczelnie zabudowanej warowni, jest naprawdę trudne! Równie emocjonująco przebiega rozgrywka, w której każdy z walczących ma dwukrotnie więcej energii życiowej, piasek przypomina klej, zaś każda broń ma wielokrotnie większą moc. Zdarzyć się też może, że każdy z bohaterów posiądzie nieco inne umiejętności. **Jeden Robal zna się doskonale na granatach, inny na UZI tudzież strzelbie, pozostali opanowali miotanie większych pocisków. Którym zająć się najpierw?** I jaką zastosować broń? Nie jest to prosta decyzja! Całe szczęście, że pomoże ją podjąć Wormopedia, czyli niewielka encyklopedia odkrywająca wiele tajemnic gry. Warto wreszcie dodać, że gra wyposażona jest w dość prosty edytor poziomów i misji. Przypomina on nieco Painta – po prostu wybiera się odpowiednie opcje i można w nim ustalić niemalże wszystko: począwszy od rodzaju terenu, poprzez jego kształt, aż po miejsca zrzutu sprzętu.



Grafika WORMS WORLD PARTY nie różni się od tego, co widzieliście w WORMS ARMAGEDDON. **Owszem, dodano nowe animacje oraz całkiem sympatyczne scenerie, ale zabrakło rewolucji.** Starzy żołnierze zobaczą więc to, co już znają. Płaskie, dwuwymiarowe góry i doliny, małe, śmieszne robaczki biegające między nimi, efektowne wybuchy i komiczne filmiki. To bogactwo cieszy oko, ale tylko tych, którzy nie mieli do czynienia z poprzednimi częściami gry. Niewiele nowego wnosi też broń, ale rozgrywka w każdym z przygotowanych trybów jest na tyle emocjonująca, że na uzbrojenie nie zwraca się większej uwagi. Doświadczony Robak i tak korzysta ze standardowego zestawu „maszynek śmierci" i operuje tylko kierunkiem oraz siłą strzału. Także i oprawa dźwiękowa właściwie się nie zmieniła. **Okrzyki bojowe i beztroskie komentarze są po prostu rozbrajające! Robaki z Polski ucieszy wiadomość, że w zachodniej wersji gry znalazła się cała biblioteka okrzyków w ich rodzimym języku.** Wreszcie ci nadęci Hiszpanie usłyszą, jak wrzeszczą prawdziwi żołnierze. Po WORMS WORLD PARTY warto więc sięgnąć, moje kochane Robaki! Tyle tylko, że musicie być świadome – rewolucyjnych zmian nie będzie.



Prosty edytor misji pomoże ci zdecydować się, z kim, gdzie i o co chcesz walczyć. Potem nie pozostaje ci już nic innego, jak przystąpić do ataku



Skaliste wybrzeże będzie świadkiem niejednej krwawej wojny. Ciała poległych bohaterów fale morskie wyrzucą na brzeg...

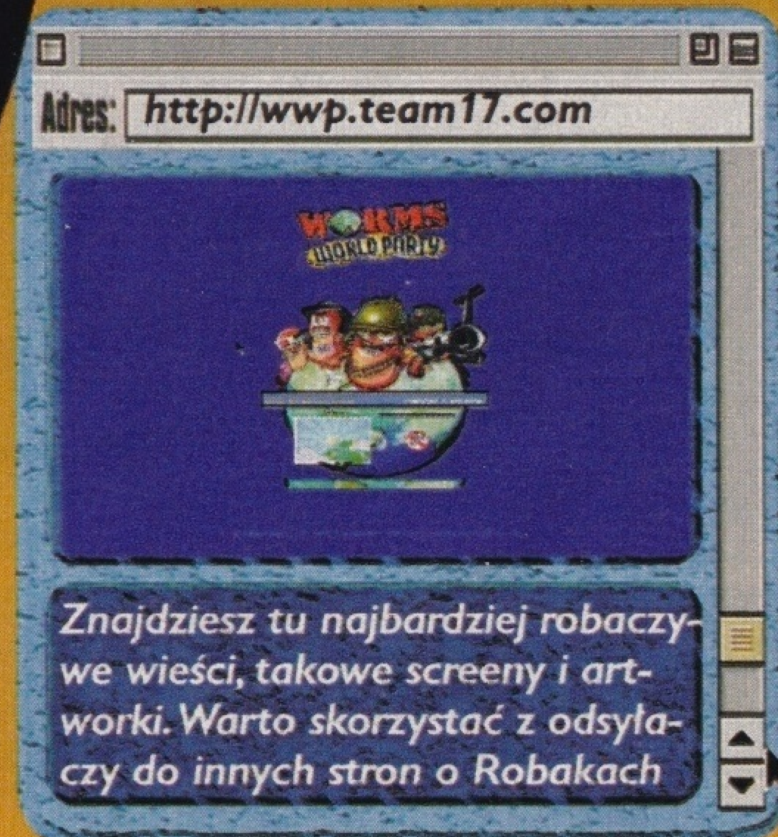




kto to zrobił

TEAM 17 SOFTWARE

Czego to nie robili twórcy popularnej serii o ROBALACH... Zaczęli już w 1990 roku od przebojów na Amigę i od tego czasu mieli swój udział w każdym chyba gatunku gier. Wyprodukowali wirtualne flipery (ADDICTION PINBALL), bilardy, kręgle, przygodówki (NIGHTLONG) i kosmiczne gry akcji (PHOENIX). Ufff... To się nazywa kariera!



Znajdziesz tu najbardziej robaczywe wieści, takowe screeny i artworki. Warto skorzystać z odsyłaczy do innych stron o Robakach

Jak zalać robaka?



Nie tylko wygrana się liczy, ale także styl, w jakim się ją osiągnie. Najlepiej wycelować tak, żeby trafić dwa Robaki za jednym strzałem



Buch! Bam! Dzięki takiemu atakowi nieźle oberwały dwa Robaki przeciwnika. Niestety, nie zabrałeś im wszystkich punktów życia



Jest jednak sposób na szybkie zlikwidowanie wroga. Cios naszego dzielnego wojaka wrzucił Robale do wody i od razu wyeliminował z zabawy

PC | PSX | N64 | DC | A

Worms World Party
Robaczywa Wojna

79 zł	Team 17/ CD Project	1-4 graczy

Min: Pentium 100, 32 MB RAM
Zal: Pentium 200, 32 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5+

\+ Niskie wymagania sprzętowe, kupa dobrej zabawy, olbrzymia dawka humoru

– Niewielkie zmiany w stosunku do poprzedniej części, miejscami wysoki stopień trudności

Robaki jeszcze nigdy nie zawiodły graczy i tak też jest tym razem. Jednak ci, którzy spodziewają się nowej jakości, będą rozczarowani

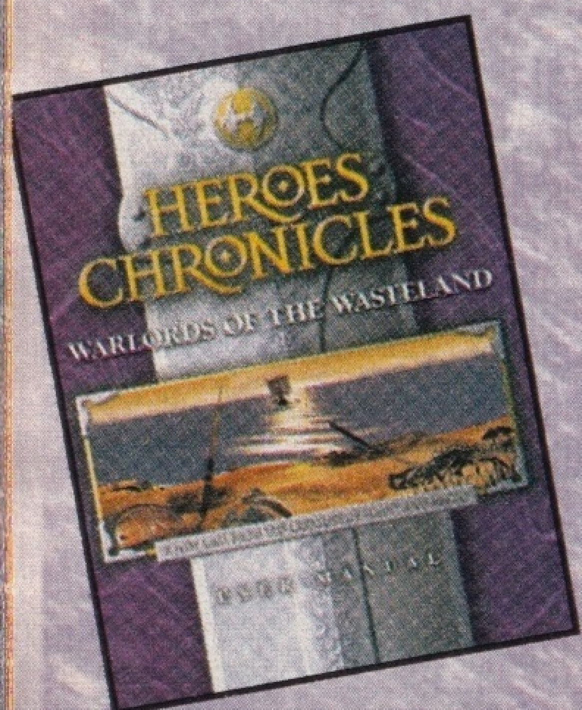
4+

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

W oczekiwaniu na HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 możesz pograć w miniserię, której motywem przewodnim jest barbarzyński bohater Tarnum

HEROES

WORLORDS OF THE WASTELAND




Bitwy z przeciwnikiami wyglądają dokładnie tak samo jak kiedyś – podzielone na sześciokąty pole i tury

Pierwsza z części CHRONICLES opowiada o próbie zrzucenia przez barbarzyńców jarzma niewoli. **Pod wpływem opowieści barda Tarnum postanawia wypędzić magów i przywrócić wolność swemu ludowi.** W tym celu musi jednak pozbyć się posłusznych im zdrajców, udowodnić swoim rodakom, że jest godny tytułu króla i wreszcie pokonać władających magią najeźdźców. W trakcie kampanii Tarnum jest barbarzyńcą, więc powinieneś polegać bardziej na liczebności armii, niż na mocy wyuczonych czarów.

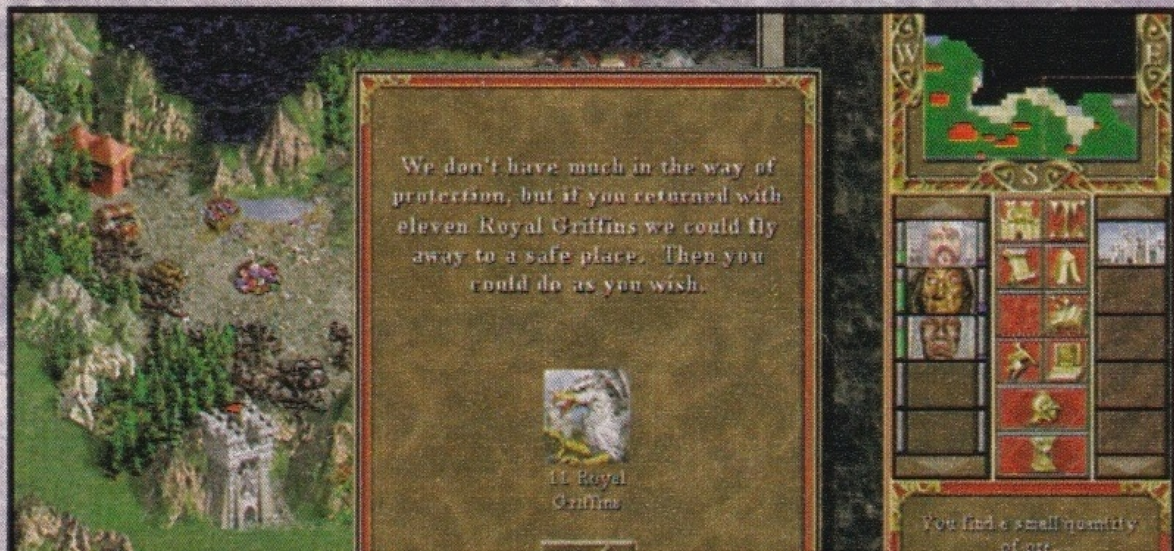

Na początku nie będziesz mógł werbować najlepszych jednostek

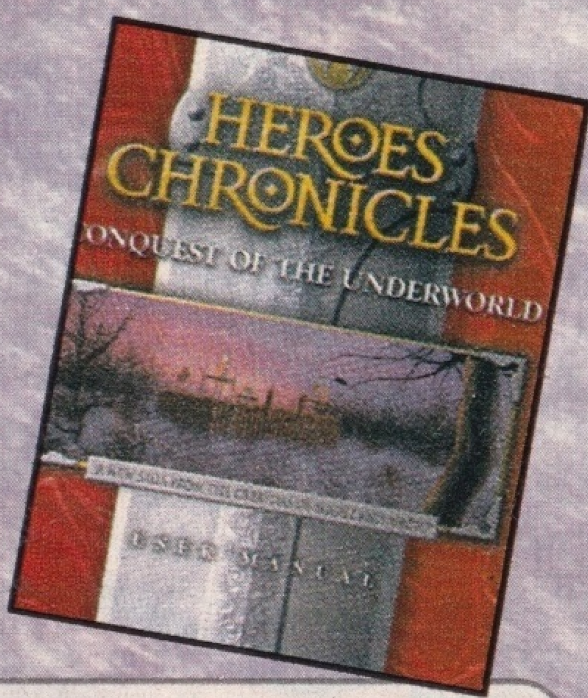
Do tej pory ukazały się trzy tytuły należące do najnowszej, trzeciej serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Wydawałoby się, że te kilka długich kampanii oraz wiele pojedynczych scenariuszy w zupełności zaspokoiły oczekiwania miłośników cyklu i następną grą będzie już HoMM 4. Te przypuszczenia były tym bardziej uzasadnione, że dostępny edytor scenariuszy, edytor kampanii oraz generator map spowodowały, że w Internecie pojawiło się wiele bardzo dobrych i darmowych kampanii oraz scenariuszy. **Tymczasem ukazały się cztery nowe gry, które choć noszą nieco inną nazwę – HEROES CHRONICLES – są po prostu kampaniami rozgrywanymi zgodnie z zasadami obowiązującymi w HoMM 3.**

Głównym bohaterem tej miniserii jest barbarzyńca Tarnum. Zapowiadał się na dobrego króla, ale uległ pokusom władzy i po śmierci został uznany za niegodnego raju. Przodkowie uczynili go nieśmiertelnym i odesłali z powrotem na Ziemię, aby odpokutował za swoje przewinienia.

Fabuła każdej kampanii jest bardzo rozbudowana, a przy tym ciekawa, pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji, a nawet „dramatycznych" elementów. Na przykład celem jednej z opowieści jest uratowanie duszy ojca królowej Allison, który zabił Tarnuma w pojedynku i tym samym uniemożliwił barbarzyńcom odzyskanie dawnej potęgi i chwały. Oczywiście Tarnuma bynajmniej nie uszczęśliwia fakt, że musi wykonać to zadanie, a ty będziesz często informowany, co on o tym wszystkim sądzi. Pojawiające się raz po raz opisy wydarzeń, rozmów z napotkanymi osobami czy przemyśleń barbarzyńcy sprawiają, że gra wciąga o wiele bardziej. To właśnie one powodują, że nie jest jedynie bieganiem od zamku do zamku w celu wyeliminowania wroga, lecz prezentuje intrygującą historię bohatera, w której czynnie uczestniczysz.

CONQUEST OF THE UNDERWORLD


Niektórzy strażnicy nie przepuszczą cię, dopóki nie wykonasz zleconego zadania, np. dostarczysz 13 Gryfonów




Wbrew pozorom na pustyni też można znaleźć wiele cennych surowców

W pierwszym zadaniu, które Tarnum otrzymał od Przodków, musi pomóc królowej Allison uratować duszę jej ojca – króla Riona Gryphonhearta. **Dusza została wykradziona z raju i umieszczona gdzieś w Podziemnym Królestwie.** Misja ta bardzo nie podoba się nowomianowanemu rycerzowi, gdyż to właśnie Rion pozbawił go życia, a tym samym pogrzebał szanse barbarzyńców na odtworzenie królestwa.

kto to zrobił

3 DO

Firmie należą się gratulacje przede wszystkim za wytrwałość. Jak już zrobią lepszą grę, to trzymają się tego tematu przez wieki (z różnym skutkiem). Najlepszym przykładem jest seria Might & Magic (np. MIGHT AND MAGIC, HEROES OF M&M), czy opowieści o plastikowych żołnierzykach (ARMY MEN) na wiele różnych platform.

CHRONICLES

Niestety, poważnym minusem miniserii jest jej ograniczona grywalność. Każda część to tylko jedna kampania składająca się z zaledwie ośmiu scenariuszy – zabawa po prostu za szybko się kończy. A potem można jedynie odstawić grę na półkę, gdyż nie ma ani edytora scenariuszy, ani możliwości zabawy w kilka osób. Ponadto poziom trudności poszczególnych misji nie jest zbyt wysoki, gdyż CHRONICLES skierowane są przede wszystkim do graczy, którzy jeszcze w HoMM 3 nie grali. Poza tym niektóre posunięcia komputerowych bohaterów zdają się, delikatnie mówiąc, bezsensowne. Często zdarza się, że wcale nie musisz burzyć murów atakowanego zamku, gdyż przeciwnik, zamiast czekać za murami i nękać cię ostrzałem, pomimo niekorzystnego dla niego stosunku sił, sam rusza do ataku, opuszczając bezpieczny dziedziniec.

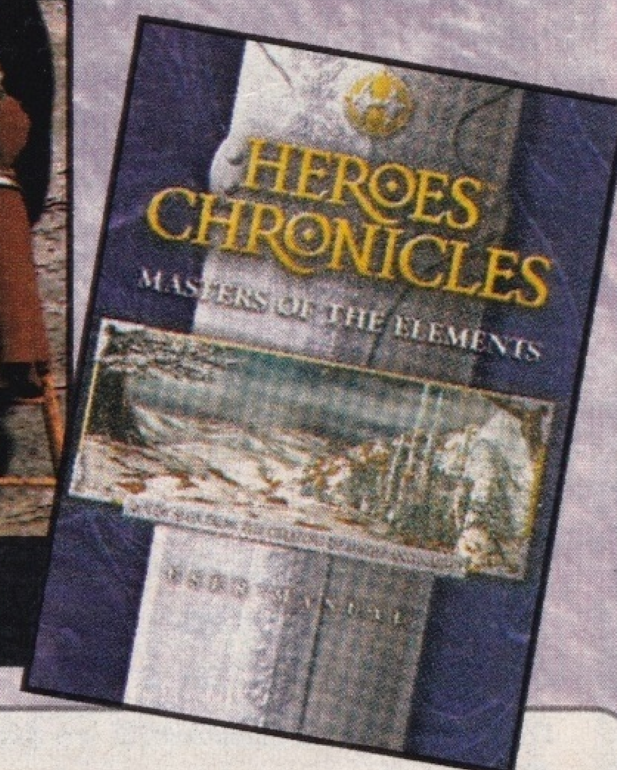
Szkoda również, że w CHRONICLES nie usunięto kilku niedociągnięć z HoMM3. W dalszym ciągu w opisie scenariusza nie można uzyskać dokładnych informacji o możliwych do wyboru artefaktach – pojawia się jedynie ich nazwa, co utrudnia szczególnie początkującym graczom dokonanie trafnego wyboru. Także werbowanie żołnierzy z rozmieszczonych na mapach budowli sprawia nieco kłopotów. Musisz pamiętać, gdzie już byłeś, gdyż nie ma możliwości sprawdzenia, ilu chętnych czeka na przyłączenie się do twojej armii.

Niestety, HEROES CHRONICLES spodobają się zapewne jedynie najbardziej zagorzałym miłośnikom serii. Tylko osiem scenariuszy to zdecydowanie za mało, tym bardziej że za niewiele wyższą kwotę można kupić zestaw zawierający pełną wersję HOMM 3 oraz dodatek ARMAGEDDON'S BLADE, oferujący znacznie więcej kampanii oraz edytor umożliwiający tworzenie nowych scenariuszy.

Także gracze, który wcześniej nie zetknęli się z serią HEROES, powinni dobrze się zastanowić nad zakupem jednej z gier z tej miniserii. Znacznie bardziej opłacalnym wyjściem jest zagranie w demonstracyjną wersję HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 i, jeśli zabawa się spodoba, zakup wspomnianego powyżej zestawu.

MASTERS OF THE ELEMENTS

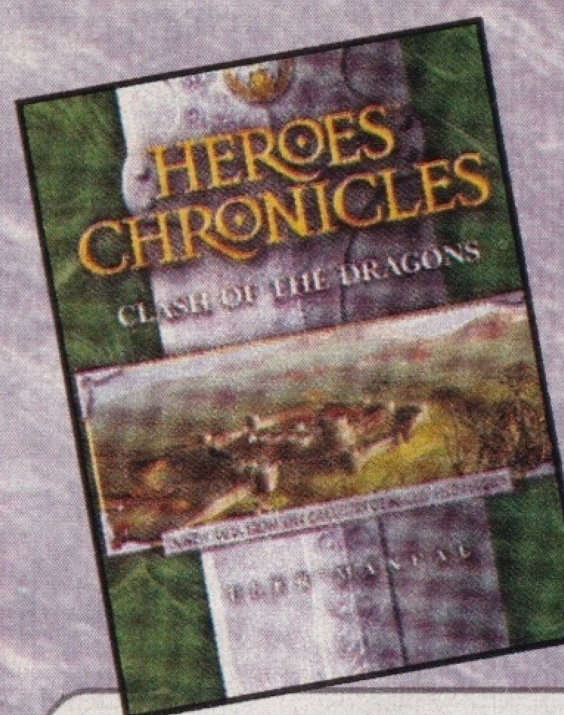

Kamienne golemy trzeba najpierw wykuć – dopiero potem można je ożywić




Mroźne pustkowia doskonale kształtują siłę woli tak niezbędną przy rzucaniu czarów

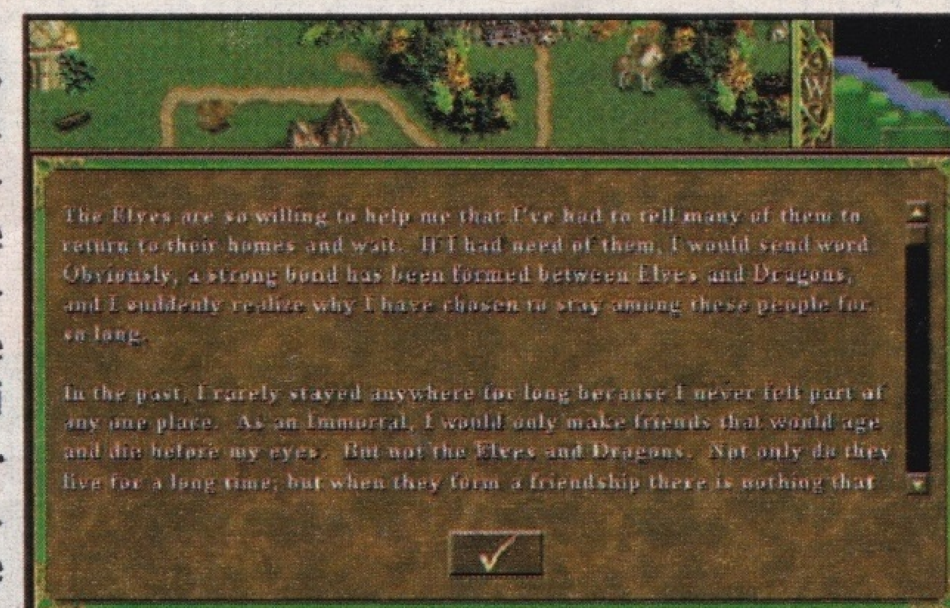
Tym razem zagrożony jest porządek całego świata. **Władcy żywiołów urośli w potęgę i zamierzają objąć panowanie nad wszystkim co żyje.** Przodkowie wysyłają Tarnuma, żeby zapobiegł nadchodzącej katastrofie. Jednak bez pomocy magii bohater nigdy nie pokona władców żywiołów, musi więc zostać magiem – a zatem naśladować tych, którzy zniewolili jego rodaków.

CLASH OF THE DRAGONS




Kraina elfów wygląda niezwykle spokojnie, ale to tylko pozory – gdzieś w pobliżu czają się złe smoki

Tarnum znalazł wreszcie miejsce, w którym jest szczęśliwy. Wśród długowiecznych i wiecznie radosnych elfów oraz jeszcze bardziej wiekowych smoków nareszcie może odpocząć. Jednak nie trwa to długo. **Pewnego dnia smoki znikają, a w niedługim czasie zaczynają się także napady na elfie osady.** Tarnum wyrusza, by zbadać sytuację i podczas poszukiwań zostają zaatakowany przez... smoka! Dzieję się naprawdę coś niedobrego, tylko co...


Dzięki częstym opisom wydarzeń doskonale wiesz, co się dzieje w okolicy

PC	PSX	N64	DC	A

Heroes Chronicles
Bohater Nadciąga

ok. 80 zł	3DO / IM Group	1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 230 MB HD
Zal: Pentium 200, 64 MB RAM, 230 MB HD

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 3

\+ Intrygująca i rozbudowana fabuła, ciekawe pomysły na poszczególne scenariusze

– Tylko 8 scenariuszy w każdej części, brak możliwości zabawy w kilka osób

Ukończenie kampanii zajmie niewiele czasu, a potem gra służy tylko za dekorację półki. Jedynie dla prawdziwych fanatyków serii **3**

Adres: http://www.3do.com

Znajdziesz tu jedynie krótki opis poszczególnych części oraz kilkanaście screenów, tapety i filmiki

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

MARIO TENNIS

Na początek zagadka. Co to jest: dwoje graczy ugania się godzinami za piłeczką, stęka, kwęka, poci się, a to wszystko oglądają zachwyceni ludzie? To oczywiście tenis!



W grze możesz zmierzyć się z wieloma postaciami znanymi z gier Nintendo

Trzeba przyznać, że to dziwny sport. Ale, biorąc pod uwagę, ile zarabiają najlepsi tenisiści, łatwo zrozumieć, dlaczego chcą się tak męczyć. Czy ktoś jednak marzy o zabawie w tenisa na małym GBC i do tego jest gotów za to zapłacić? Na pewno tak, bo MARIO TENNIS to doskonała gra. Jest w niej tyle opcji, że zabawy wystarczy na długie godziny. Znawcy tenisa już na samym początku poczują się tutaj jak ryby w wodzie i będą mogli napawać się mnóstwem fachowych terminów. **Jednak nawet osoby, które uważają, że debel to obelga, nie muszą wpadać w panikę.** W grze pomyślano o słowniczku, który wyjaśnia wiele terminów. Dzięki temu mogą się w nią bawić zarówno tenisiści (a zwłaszcza ci tzw. kanapowo-telewizyjni), jak i zwykli ludzie.

Sama rozgrywka jest pełna niespodzianek. Oczywiście nie dziwią w niej ciekawe minigierki (z udziałem ulubieńców, nie tylko tenisowej publiczności, tj. Mario, Luigi czy Peach) czy zmagania jeden na jednego i dwóch na dwóch, w których można ustawić takie opcje jak trudność meczu czy rodzaj powierzchni kortu (9 możliwości!). Każda postać ma też inne zdolności czy charakterystykę.

Prawdziwe zaskoczeni stanowi jednak Mario Tour, który nie jest niczym innym jak... tenisowym RPG! Zostajesz przyjęty do specjalnej tenisowej akademii, w której mozolnie wspinasz się po szczebelkach kariery (oczywiście rozgrywając mecze), aż do starcia z samym (czapki z głów) Mario! Musisz także zbierać punkty doświadczenia na różnego rodzaju treningach. Dzięki nim zwiększasz swoje umiejętności (i decydujesz np. czy wolisz szybciej biegać, czy mocniej machać rakietą). **A jeżeli dodasz do tego wszystkiego możliwość wyboru różnych rakiet, butów czy misje poboczne, to oczywiste staje się, że masz do czynienia z odmianą RPG!** Szybko też okazuje się, że gra wciąga na wiele godzin. Na początku dość łatwo przychodzi graczowi pokonanie przeciwników. Jednak im dalej w las, tym więcej grzybów. W czasie turnieju na Wyspie okazuje się, że już pierwszy przeciwnik stanowi twardy orzech do zgryzienia. Nie pozostaje ci więc nic innego jak grać, grać, grać... Biegasz po uroczych kortach, oglądasz malutkie figurynki (grafika w MARIO TENNIS naprawdę robi wrażenie) i nie masz dosyć. A tymczasem za oknem robi się widno.

Zaletą zabawy jest też sterowanie postacią. Na początku wystarczy ci umiejętność naciskania A albo B oraz biegania po korcie. Nie poczujesz się więc zniechęcony poziomem trudności. Potem jednak warto nauczyć się także kombinacji przycisków (takie kombosy z bijatyk), które mogą powalić przeciwnika na kolana. A to już zabiera sporo czasu!

Właściwie grze można zarzucić tylko dwie wady. Po pierwsze, w czasie rozmów ludziki strasznie skrzeczą, a po drugie, trenerzy bardzo lubią pouczające przemówienia, których nie można przerwać. **Gra ma jeszcze jedną zaletę. Otóż jest wersją równie dobrego MARIO TENNIS z Nintendo 64. Dzięki przystawce Transfer Pak możesz przenosić z jednej konsoli na drugą swoje rekordy i wytrenowane postacie (a także specjalnych bohaterów).** Niestety, w Polsce o Nintendo zapomnieli nawet jego dystrybutorzy... Nie martw się jednak. Na deser została ci możliwość zabawy w MT w dwie osoby. No to GBC w dłoń chwyć i na kort marsz!

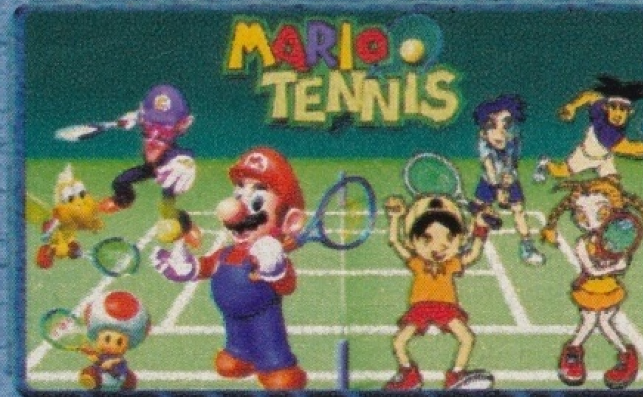
Bracia Luigi i Mario uzbrojeni po zęby. Dobrze, że to tylko rakiety (tenisowe)!

kto to zrobił

CAMELOT SOFTWARE

Chociaż ostatnio ta japońska firma zbratała się z Mario i zajęła się tytułami na N64 i GBC, takimi jak MARIO GOLF i MARIO TENNIS, to kiedyś lubiła także PSX (HOT SHOTS GOLF) i Segę Saturn (słynna seria RPG SHINING). Sercem Camelot są bracia Takahashi, którzy w szkole trenowali kręgle. A może tak zrobić KRĘGLE MARIO?

Adres: http://www.mariotennis.com



Tym razem trafiłeś na coś naprawdę oryginalnego. Na stronie poruszasz się małym ludzikiem (zupełnie jak w grze)

PC	PSX	N64	GBC	A

Mario Tennis
Zabawa na Korcie w RPG

ok.170 zł	Nintendo / LucasToys	1-2 graczy

● Wykorzystuje: LinkCable, Transfer Pak

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	4-	5+

\+ Wiele opcji rozgrywki, łatwe sterowanie, postaci takie jak Mario; to prawie RPG!

– Słaba muzyczka, szwankujący dźwięk, niektórzy przeciwnicy grają bardzo schematycznie

Doskonała propozycja zarówno dla miłośników tenisa, jak i dla jego przeciwników. Odbijanie piłeczki może być fascynujące! **5+**

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina



W akademii możesz nie tylko rozegrać parę sparingów, ale także pogawędzić w kafejce

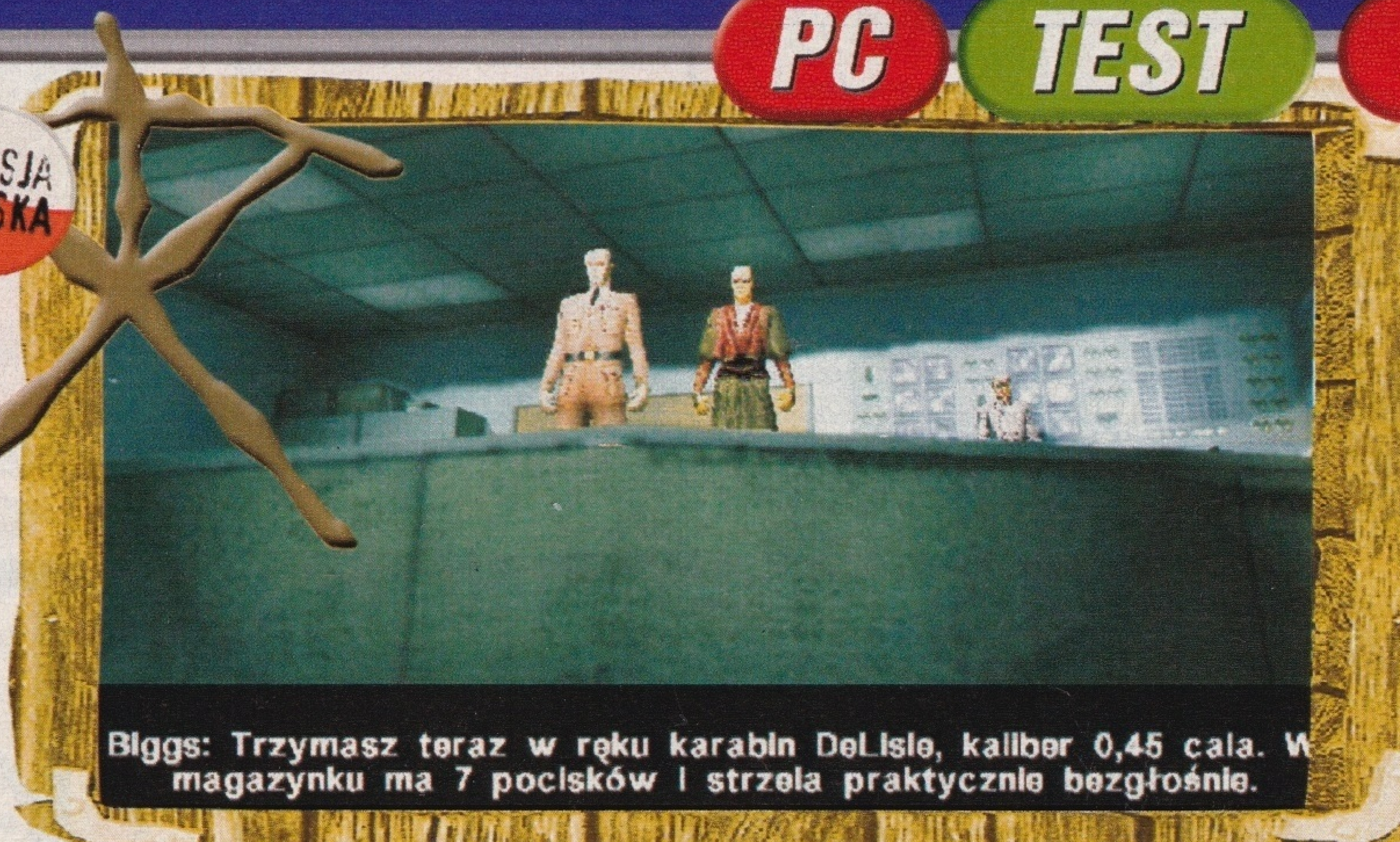
Grafika jest ładna i kolorowa, a piłeczka wygląda lepiej niż w telewizorze

Blair Witch Cz. 1

WERSJA POLSKA

RUSTIN PARR

Komputerowa adaptacja kontrowersyjnego filmu okazała się wielkim, ale bardzo miłym, zaskoczeniem dla wielu graczy

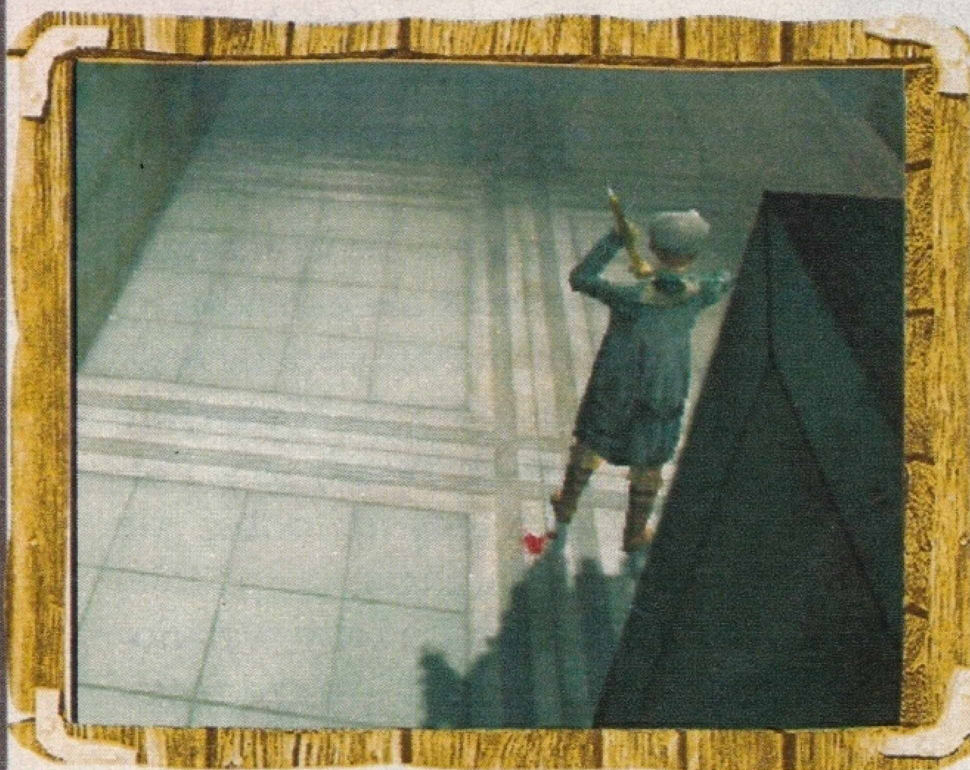


Ciekawe, co planują państwo na obrazku. Sądząc z podpisu, nie będzie to nic przyjemnego

Wszystkim wydawało się, że robienie gry na podstawie filmu „Blair Witch Project" to gruba przesada. Okazało się jednak, że gra nie jest wcale wyciąganiem pieniędzy od miłośników kinowego hitu. Co więcej, bije pierwowzór na głowę. **W grze BLAIR WITCH: RUSTIN PARR wcielasz się w postać niejakiej doktor Holiday. Miła lekarka należy do organizacji Spookhouse i trudni się tropieniem widm, upiorów i innych maszkar zagrażających ludziom.** Po zaginięciu grupki dzieci w lasach w okolicy Burkittsville agencja wysyła tam właśnie doktor Holiday, aby sprawdziła, co się za tym kryje.

Jej wyprawa stanowi treść BLAIR WITCH vol.1. Jest to gra łącząca elementy akcji i przygody. **Całość obfituje w liczne sceny walki ze zjawami i żywymi trupami oraz w zagadki. BLAIR WITCH jest grą bez wątpienia trudną, ale też niebywale wciągającą.** Chyba największym jej plusem, oprócz świetnego projektu graficznego NOCTURNA oraz doskonałej fabuły, jest klimat. Prawdziwy, mroczny nastrój grozy. Zrobić grę-horror nie jest trudno. Zrobić grę, która faktycznie straszy, to nie lada wyczyn. Twórcom BLAIR WITCH udało się to w stu procentach. Straszą postacie, dźwięki, dziwaczne ujęcia, mrok i to, co się w nim kryje.

Spolszczenie gry ogranicza się w zasadzie do przetłumaczenia instrukcji oraz napisów na ekranie monitora. Rozwiązanie dość skromne, ale z pewnością wystarczające. W każdym razie wszystko jest jasne, wszystkie opcje opisane, a dystrybutor nie ryzykuje, że poprzez zrobienie wersji PL narazi się fanom, którzy mają już dość Piotra Fronczewskiego w roli narratora czy Edyty Olszówki jako głównej bohaterki.



Doktor Holiday, specjalistka od tropienia upiorów, wkracza w krainę Zła i ma się czego bać. A ty razem z nią



W nastrój czekającej cię w grze przygody wprowadzi cię mroczna kolorystyka strony. Są tu screeny i opisy postaci

PC	PSX	N64	DC	PL

Blair Witch cz.1 – Rustin Parr
Czarownice Są Wśród Nas

99 zł	Take 2 / Play-It!	1 gracz

Min: Pentium 233, 16 MB RAM, 850 MB HD
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 850 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	6	5+

+ Niesamowity nastrój grozy, dobra grafika oraz świetnie rozegrany motyw śledztwa

– Sterowanie postacią podczas walki jest na tyle trudne, że może zepsuć zabawę

BLAIR WITCH to gra, która powinna się znaleźć w kolekcji każdego miłośnika horrorów pana LOVECRAFTA i opowieści grozy **5+**

WERSJA POLSKA
Wszystko przetłumaczono poprawnie, choć pozostawiono oryginalną ścieżkę dźwiękową **4+**

Blair Witch Cz. 2

WERSJA POLSKA

LEGENDA COFFIN ROCK

Kontynuacja gry BLAIR WITCH jest tak naprawdę prequelem, czyli rozgrywa się przed wydarzeniami przedstawionymi w pierwszej grze. Ale to już taki zamysł autorów

Tak więc jest druga połowa XIX wieku. Tym razem wcielasz się w postać Łazarza (zwanego tu z angielska Lazarusem), żołnierza, który stracił pamięć wskutek zadanej mu rany. Zyjesz tylko dzięki małej dziewczynce, Robin Weaver, która odnalazła cię w lesie. Teraz Robin zaginęła, a jakaś dziwna siła ciągnie cię do lasu i każe ci odszukać ją, zanim będzie już za późno...

Tak, najprościej rzecz ujmując, prezentują się założenia BLAIR WITCH cz. II. Autorzy tej gry, w odróżnieniu od poprzedniczki, położyli zdecydowanie większy nacisk na akcję i walkę. Nie znaczy to jednak bynajmniej, że gra nie zasługuje na uwagę i wysokie noty. **Mimo że często trzeba się tu posługiwać rewolwerem czy kawaleryjską szablą, nie jest to zwyczajne bicie upiorów wałęsających się po lesie.** Konstrukcja scenariusza obfituje w częste zwroty akcji i rozmaite wolty. Akcja raz toczy się na jawie, raz we śnie. Czasem, kiedy twój bohater odpoczywa, zdarza mu się opuścić własne ciało i wędrować jako duch.

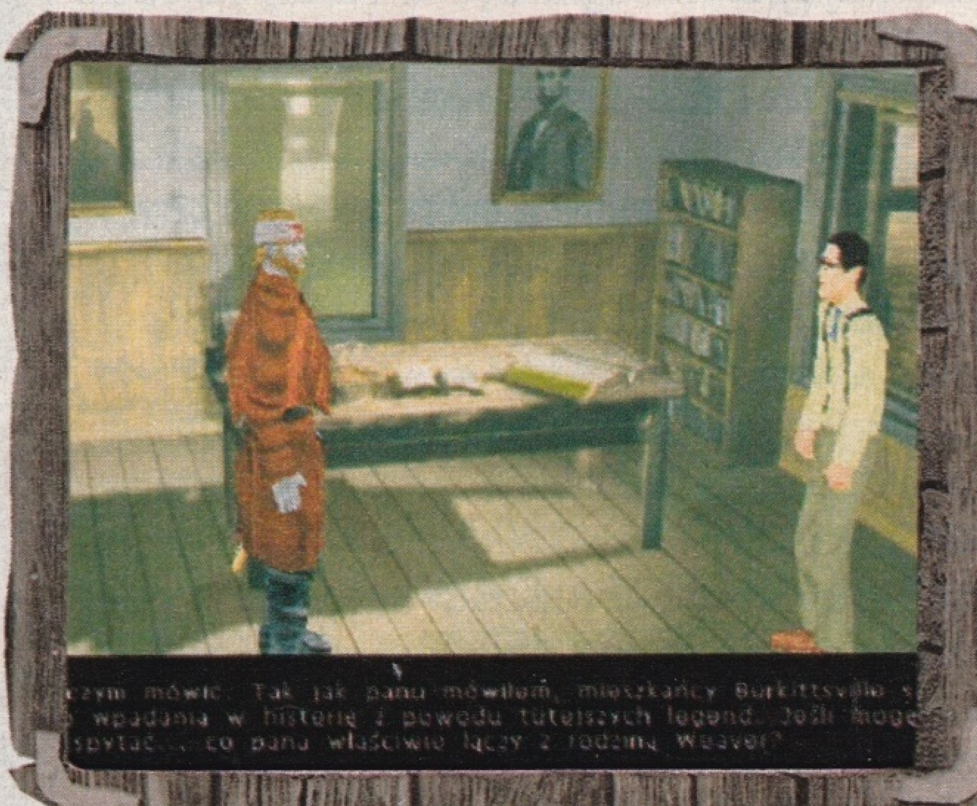


Mała Robin uratowała życie żołnierzowi. Gdy zniknie, trzeba będzie jej pomóc

Często następują również retrospekcje, podczas których Lazarus nagle doznaje olśnienia i przypomina sobie epizody z wojny. **To wszystko sprawia, że w BLAIR WITCH cz. II gra się z przyjemnością i zaciekawieniem, gdyż nigdy nie wiadomo, co wydarzy się za chwilę.**

W dalszym ciągu jest mrocznie i groźnie. Nadal straszą dziwne dźwięki i zawodzenia dochodzące z głębi tajemniczego lasu. Warstwa graficzna gry spełnia oczekiwania – miło jest popatrzeć na ładną grafikę i dopracowane animacje. Nie ma więc żadnych powodów, aby ci gracze, którzy ukończyli pierwszą część BLAIR WITCH, nie chcieli zaspokoić ciekawości i przekonać się, co było wcześniej.

Jeśli chodzi o spolszczenie, to, podobnie jak w przypadku poprzedniej gry, mamy tu do czynienia jedynie z polskim tekstem. Reszta pozostaje nie zmieniona, identyczna jak w wersji oryginalnej. Także w tej grze tłumaczenie jest poprawne i żaden gracz nie powinien się skarżyć na trudności w rodzaju: „Do czego służy ta opcja?".



Łazarz ma do przemierzenia długą drogę, raz pod normalną postacią, raz jako duch

Adres: http://blairwitch.godgames.com

Na stronie producenta znajdziesz screeny oraz streszczenie opowieści. Naprawdę powieje grozą

PC	PSX	N64	DC	PL

Blair Witch cz.2 – Legenda...
Powrót Demona

99 zł	Take 2 / Play-It!	1 gracz

Min: Pentium II 233, 64 MB RAM,akcelerator
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika	Dźwięk	Frajda
5-	6	5

+ Przygoda jest nadal wciągająca, również nastrój grozy wciąż stanowi duży atut

– Nadal nie zmieniło się koszmarne sterowanie postacią, które psuje zabawę

Jeśli lubisz gry z mrocznym nastrojem, tajemnicą i wartką akcją, to powinieneś kontynuować poszukiwania wiedźmy z Blair **5+**

WERSJA POLSKA
Tak samo jak poprzednio ograniczono się tylko do polskich tłumaczeń tekstów na dole ekranu **4+**

Teksty: Maciej "Szary Płaszcz" Jurewicz

Chcesz skakać jak Adam Małysz? A może pragniesz zwyciężyć w Pucharze Swiata? Jeśli odpowiedź przynajmniej na jedno z tych pytań brzmi „tak", to spróbuj swoich sił w którejś z gier narciarskich

Deluxe



Jeszcze tylko chwila koncentracji, odepchnięcie od belki i za chwilę będziesz w powietrzu

Sukcesy, nawet w grze komputerowej, wymagają długiego treningu, więc nie zniechęcaj się początkowymi porażkami

Niestety, wybór nie jest wielki i brakuje rewelacyjnych tytułów przygotowanych przez gigantów takich jak chociażby EA Sports. W tej sytuacji olbrzymią popularność zdobyły gry, które w innych warunkach zalegałyby zapewne na półkach. **Do najbardziej znanych należy napisana przez fińskiego programistę-amatora DELUXE SKI JUMP, której olbrzymią zaletą są niewielkie rozmiary (mieści się na jednej dyskietce) i minimalne wymagania sprzętowe.** Dzięki temu można ją uruchomić praktycznie na każdym komputerze, a ściągnięcie jej przez modem też nie zajmuje wiele czasu.

Jak można się domyślać, domowe wykonanie sprawia, że ten największy przebój wygląda nieco archaicznie. Jeśli chodzi o grafikę, to gry na przestarzałe dziś ZX Spectrum czy Atari prezentowały się o wiele lepiej. Skoczkowie w DELUXE SKI JUMP to po prostu kuleczka zamiast główki oraz kilka kresek jako narty, tułów i rączki. Drzewka i skocznie wyglądają podobnie – piksele rażą w oczy na każdym kroku. Również oprawa muzyczna jest na podobnym poziomie.

Wydawałoby się, że tak słabe wykonanie natychmiast zdyskwalifikuje grę. Tymczasem bije ona rekordy popularności. Niedawno na Słowacji odbył się nawet pierwszy oficjalny turniej, w którym można było wygrać cenne nagrody, m.in. monitor Belinea, drukarki Hewlett-Packard i wiele innych komputerowych akcesoriów.

Duży wpływ na tę popularność mają na pewno niezwykle proste zasady gry. Musisz jedynie odbić się we właściwym momencie, a później kliknąć nad samą ziemią, żeby wylądować. W czasie lotu można jeszcze zmieniać położenie ciała i to już koniec dostępnych opcji. Prostota reguł wcale jednak nie sprawia, że gra jest łatwa. Wręcz przeciwnie – oddanie skoku na odległość równą punktowi K jest trudne i wymaga treningu. **Zbyt wczesne lub zbyt późne wybicie z progu, gwałtowne ruchy w powietrzu albo przyjęcie niewłaściwej sylwetki, spóźnione przygotowanie do lądowania – to wszystko sprawi, że twój skok będzie nieudany.** Nie przejmuj się jednak, jeżeli pierwsze skoki zakończą się upadkiem lub „spadnięciem z progu" – po jakimś czasie na pewno osiągniesz sporą wprawę.

Co prawda wtedy rywalizacja z komputerowymi przeciwnikami, mimo dużych możliwości wyboru poziomu ich umiejętności, staje się dość nudna. Jednak w tej sytuacji nieoceniona



Jeśli wszystkie elementy skoku wykonasz poprawnie, to nieraz obejrzysz taki miły napis

Adres: www.mediamond.fi

Na tej stronie znajdziesz najnowsze informacje dotyczące Deluxe Ski Jump oraz wersję demonstracyjną gry. Nie zabrakło także powtórek najciekawszych skoków oraz rekordów świata! Niestety, czas oczekiwania na wczytanie strony jest koszmarnie długi.

Pokonaj pozostałych graczy!

Na stronie producenta gry znajdziesz też tabele z wynikami najlepszych graczy. Poniżej możesz zobaczyć wyniki z 8 marca 2001 osiągnięte przez Polaków:

Finland	ZASEMPA JERZY	115.89m
Switzerland	MATEUSZ KWIATEK	204.66m
Czech Rep.	PIOTR DUSZA	152.33m
Belarus	KAROL NOWAK	263.21m
Austria	ZASEMPA JERZY	82.10m
USA	PIOTR DUSZA	163.05m
Latvia	KAROL NOWAK	186.99m
Poland	ZASEMPA JERZY	91.76m
Japan	ZASEMPA JERZY	233.09m
Belgium	ZASEMPA JERZY	123.17m
Iceland	KAROL NOWAK	212.67m

PC | PSX | N64 | DC | PL

Deluxe Ski Jump
Niesamowite Skakanie

30 zł | Mediamond | 1-16 graczy

Min: Pentium 166, 1 MB RAM, 500 KB HD
Zal: Pentium 166, 16 MB RAM, 500 KB HD

Grafika 1 | Dźwięk 1 | Frajda 5-

+ Możliwość zabawy w kilkanaście osób, kilkadziesiąt skoczni do wyboru
– Słaba oprawa graficzna i muzyczna, brak możliwości zabawy w Sieci

Mimo słabej oprawy graficznej i muzycznej ta gra wciąga. Jeśli bawicie się w kilka osób, to pewnie posiedzicie na nią do rana

4+

Ski Jump



okazuje się opcja zabawy w kilka (maksymalnie 16) osób. Wiadomo, że nic nie sprawia tak dużej przyjemności, jak pokonanie prawdziwych rywali, którzy w dodatku chwalą się, że skoczyliby lepiej od Adama Małysza. Poza tym komputer gra zawsze na podobnym poziomie, a rywalizacja z człowiekiem obfituje w przeróżne niespodzianki – zarówno te zaskakujące na plus, jak i na minus.

Mogą więc zdarzyć się zupełnie nieudane próby, do których wstyd się przyznać lub też skoki na, wydawałoby się, nieosiągalne odległości. Jeśli uważasz, że naprawdę potrafisz daleko skakać, to sprawdź (na oficjalnej stronie DELUXE SKI JUMP), jakie są rekordy świata – to powinno sprowadzić cię na ziemię!

Sporą zaletą DSJ jest duży wybór skoczni – aż 32 obiekty. Na szczęście ta mnogość nie ogranicza się jedynie do różnic w nazwie i kolorze band. Autor starał się jak najdokładniej odwzorować wygląd skoczni, jej długość czy profil progu. Dzięki temu występy na każdej skoczni są inne i sukces na jednym obiekcie wcale nie gwarantuje zwycięstwa na innych. Dodatkową atrakcją jest możliwość rozgrywania zarówno turniejów indywidualnych, jak i drużynowych.

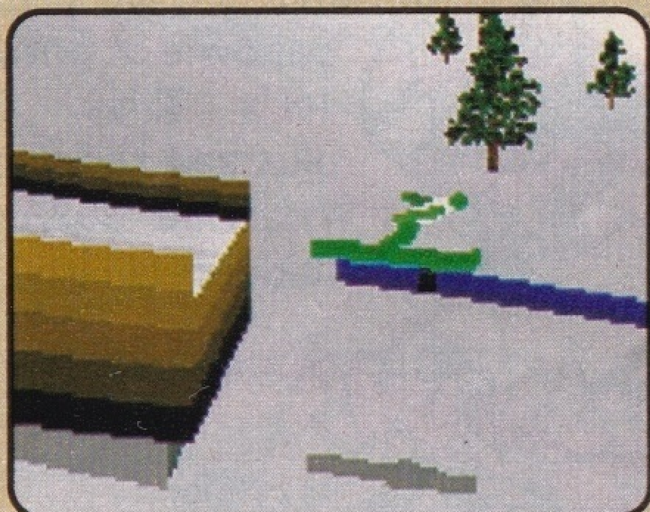
Autor zadbał także o to, abyś mógł zaspokoić swoją próżność i pochwalić się swoimi osiągnięciami innym miłośnikom tej gry. Powtórkę każdego skoku można nagrać w pliku i rozsyłać swoim znajomym. Najciekawsze skoki umieszcza się na oficjalnej stronie programu. Taka sama sytuacja jest w przypadku rekordów skoczni – plik można wysłać kolegom, a najlepsze rezultaty znajdują się na oficjalnej stronie. Te dwie ostatnie możliwości są dostępne jedynie dla posiadaczy pełnej wersji programu (rejestracja kosztuje 30 zł). Wersja demo ma jeszcze jedno poważne ograniczenie – do wyboru masz jedynie cztery skocznie, tym bardziej więc opłaca się dokonać rejestracji.

Jeśli zbyt długo będziesz czekał z lądowaniem, to skok zakończy się efektowną wywrotką i stracisz kilkadziesiąt punktów

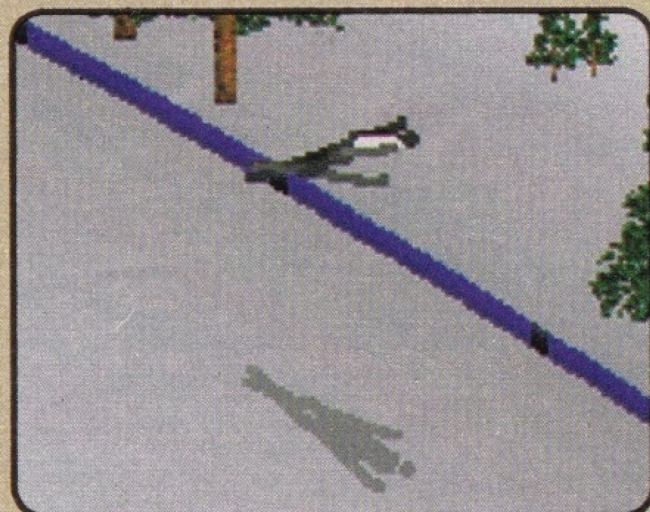
INFO

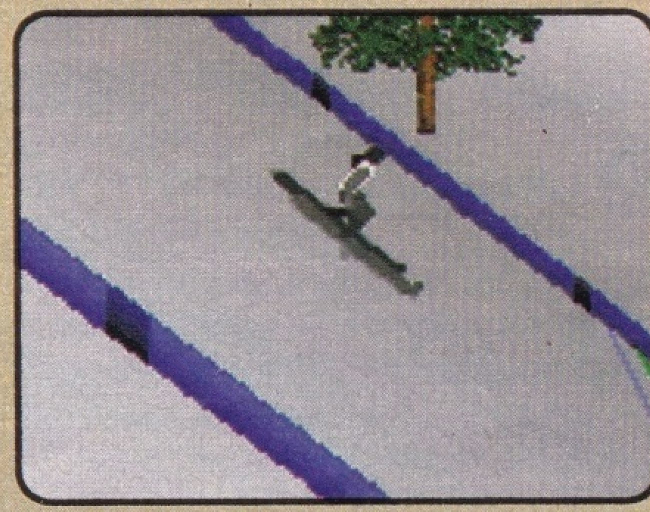
Jak pokonać grawitację

Najważniejszym momentem skoku jest wybicie się z progu. Musisz to zrobić z obu nóg (jednocześnie kliknąć obydwoma przyciskami myszy), w przeciwnym wypadku skok będzie dużo krótszy. Właściwy moment wybicia musisz



wyczuć sam i zapewne dopiero po kilkudziesięciu (lub kilkuset) skokach nabierzesz wprawy. Natychmiast po wybiciu przyjmij optymalną pozycję ciała – głowa nieco poniżej końców nart – jednak pamiętaj, żeby nie przesadzić. Zbyt mocne wychylenie to skok krótszy o kilka lub kilkanaście metrów. Ostatni etap – lądowanie – jest prosty, musisz jedynie zdecydować się na styl. Za telemark otrzymasz wyższe noty, ale lądowanie na obie nogi pozwala ustać dłuższe skoki.





RTL Skispringen 2001

ski springen RTL

Wykorzystaj swoją życiową szansę, pobij rekord skoczni i zostań mistrzem świata w skokach narciarskich

93.1 kmh

RTL SKISPRINGEN 2001 to kolejna propozycja zabawy w skoki narciarskie. Jej zaletą jest możliwość wzięcia udziału w turnieju Czterech Skoczni lub start w Pucharze Świata. Nie jest to jednak takie proste, bowiem najpierw musisz przełamać lęk wysokości i spojrzeć w dół np. ze 120-metrowej skoczni. Potem pozostaje jeszcze zgrabne lądowanie tak, aby zgromadzona na dole publiczność nagrodziła cię odpowiednią porcją braw. Bagatelka!

Reguły gry odpowiadają tym z prawdziwego turnieju: najpierw startują wszyscy uczestnicy, później najlepszych 50, wreszcie w drugiej serii na rozbiegu pojawia się finałowa trzydziestka. Za lądowanie telemarkiem otrzymasz wyższe noty, za skok na obie nogi sędziowie obetną ci wiele cennych punktów. Dobre miejsce w zawodach to nagrody, dzięki nim masz środki, by sfinansować kolejny sezon. Datki wpływają też od sponsorów. Taki zastrzyk gotówki bardzo ci się przyda, gdy będziesz chciał kupić lepszy sprzęt lub wymienić kombinezon. Potrzebni ci będą także trenerzy, a ci raczej nie zechcą pracować za darmo.

Gra nie jest skomplikowana. By skakać, wystarczy opanować obsługę myszki. Zastrzeżenia budzi natomiast grafika. Zawodnicy wyglądają sztywno, a siedzący na trybunach widzowie przypominają wycięte z tektury, płaskie postacie. Twórcy gry nie uzyskali również zgody na używanie nazwisk sportowców, nie masz więc szansy skakać Adamem Małyszem czy Martinem Schmittem. Jest jeszcze jeden problem. Otóż gra pokazała się tylko na rynku niemieckim i jest właśnie w tym języku. Musisz więc ją sprowadzić z Internetu. No cóż, na bezrybiu i rak ryba. Do czasu, kiedy sprawą zainteresuje się EASports.

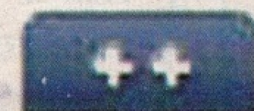


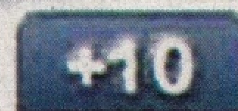
Skoki to nie tylko technika. Liczy się też sprzęt, np. dobrze dopasowany kombinezon





Nowy skok to nowa szansa na poprawienie pozycji startowej







Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina; Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski FotoStudio

BUZZ LIGHTYEAR of STAR COMMAND





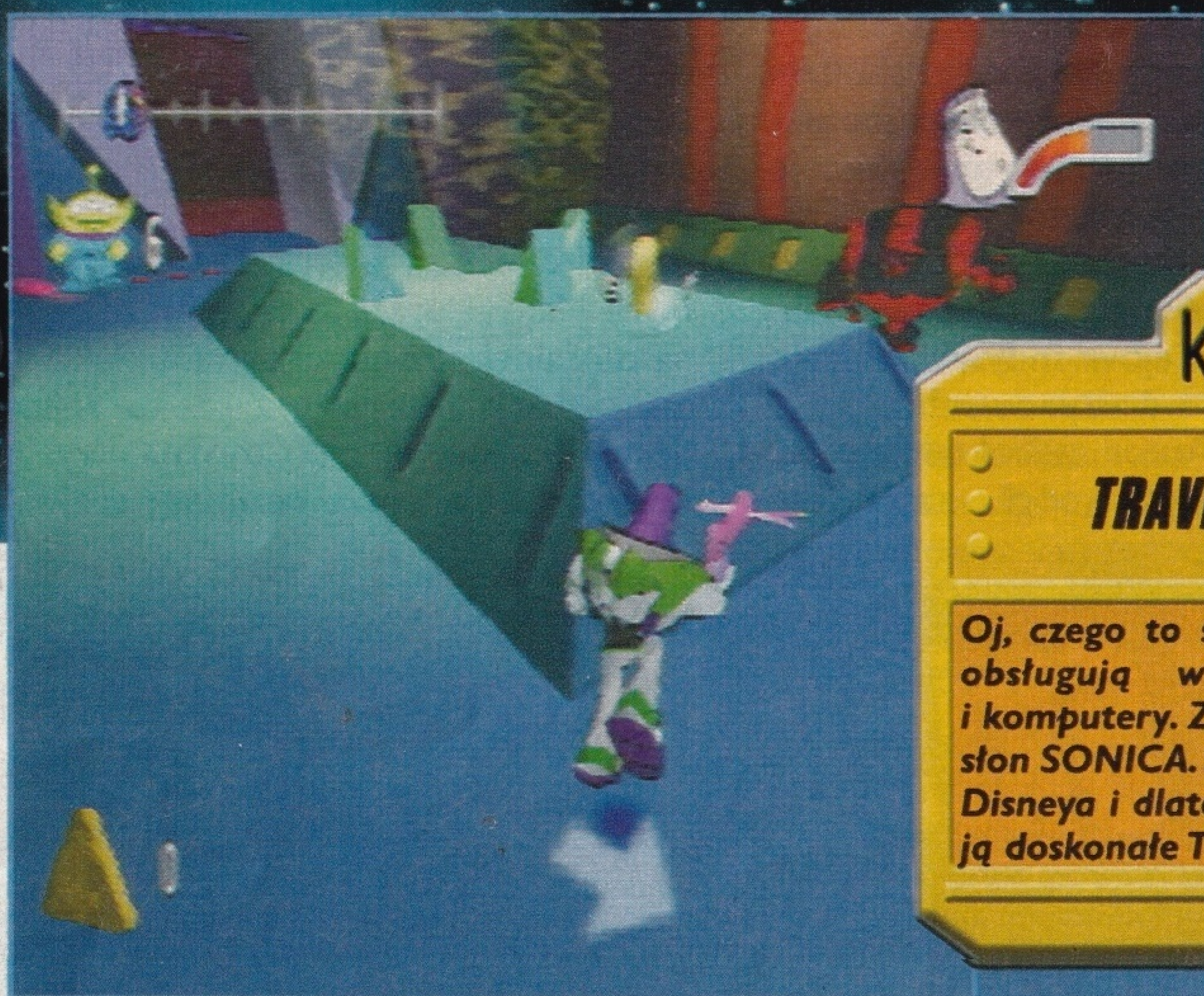


Buzz zbiera broń, a monety może wydać podczas zakupów. Ach, te nałogi

Kokoko, kokokooo, to złota kura, zwana TOY STORY, właśnie znosi jajo. Ups, jakieś ono nie bardzo złote...

Jeżeli wymieniać zalety rewelacyjnego TOY STORY 2, to na pewno należą do nich znani z filmu bohaterowie, duża dawka doskonałych wstawek z kinowego przeboju i skomplikowane oraz rozbudowane poziomy. Dzięki nim gra osiągnęła duży sukces. Nic więc dziwnego, że jej twórcy postanowili wydać nową część przygód dzielnego Buzza, Strażnika Kosmosu. Tym razem jednak zabrakło wielu elementów, które tak cieszyły poprzednio. **Niby akcja opiera się na filmie z Buzzem, ale tym razem jest to... serial rysunkowy, no cóż, taki, jakich wiele leci w telewizji.** Co gorsze, nie ma w nim ani śladu po takich gwiazdach jak Chudy czy Pan Ziemniaczana Głowa (dobrze chociaż, że honoru domu broni Imperator Zurg...). A bez nich każda opowieść spod znaku TOY STORY to jak Święta bez choinki. O tym samym pomyśleli chyba też producenci, bo niezbyt chwalą się wstawkami z rysunkowego arcydzieła. W pierwszych misjach jest ich tak mało, jak kot napłakał. Potem robi się nieco lepiej, ale dalej można mieć niedosyt.

Taką niedoskonałość można by jeszcze wybaczyć, gdyby sam Buzz zdołał zastąpić swoich znajomych i unieść ciężar zabawiania tłumów (graczy). Niestety, nie ma on ciekawego zadania. Twórcy gry kazali mu bowiem bawić się w bieganinę po różnych planetach (trzeba przyznać, że zróżnicowanych graficznie, znajdziesz tutaj m.in. śnieg, lawę, czy miasto) za przestępcami. Dzielny Buzz musi dopaść takiego niegodziwca zanim ten zdoła umknąć w bezpieczne miejsce (tylko na końcu można go zranić, dziwne, prawda?). Rozpoczyna się więc walka z czasem oraz z licznymi przeszkadzajkami, które strzelają, plują, przyczepiają się do głowy i robią, co mogą, żeby uatrakcyjnić zabawę. **Trzeba przyznać, że starają się nawet za bardzo. Szybko można odnieść wrażenie, że chaos napiera na Buzza ze wszystkich stron. Jest głośno, syczące, kolorowo, wybuchowo, aj, oj, od nadmiaru głowa boli.** Zdaje się, że ktoś trochę przesadził z atrakcjami. Jest to o tyle bardziej męczące, że Buzz musi pokonywać odpowiednie poziomy bardzo szybko i nie ma nawet czasu podziwiać, co się dookoła niego dzieje. Całe (nie)szczęście, że przeciwnicy nie stanowią zbyt dużego wyzwania. Ot, parę strzałów z odpowiedniej broni i największy twardziel robi się miękki jak spleśniały serek. Niby to miłe, tylko że 14 poziomów można całkiem sprawnie załatwić w parę godzin. Wyjściem z tej niezręcznej sytuacji mogą być różne urozmaicenia, takie jak zbieranie po drodze naiwnych Zielonych, kolekcjonowanie monet czy używanie teleporterów. Co jednak z tego, kiedy trzeba gnać przed siebie? Oj, chyba lepiej było zostać przy gatunku zręcznościówek, takich jak TOY STORY 2...



Zaletą sterowania jest pojawiająca się na dole ekranu strzałka, która wskazuje kierunek szaleńczego biegu. Uwaga! Na horyzoncie przeciwnik, może ci przeszkodzić w galopie

kto to zrobił

TRAVELLER'S TALES

Oj, czego to się nie robiło... TT obsługują wszystkie konsole i komputery. Zrobili np. kilka odsłon SONICA. Są też miłośnikami Disneya i dlatego na koncie mają doskonałe TOY STORY 2.



Różne planety, odmienny wystrój wnętrz. Wszystko dosyć ładne i kolorowe



Brrr... Ale tutaj zimno. Nic to, nie trzeba płakać, tylko zacisnąć zęby i biec dalej



Buuul, buuul, bul (w wolnym tłumaczeniu: Stój paskudo, bo i tak cię złapię!)

Możesz sobie także wywalczyć dostęp do dwóch nowych poziomów na każdej planecie. Problem w tym, że znowu jesteś w tym samym otoczeniu, co może szybko się znudzić. Oczywiście można powiedzieć, że ten BUZZ skierowany jest do młodszego odbiorcy. **No i świetnie, tylko chyba nie polskiego. Odprawy przed misjami odbywają się w szybkim angielskim, a i paskudni przeciwnicy też nie raczą powiedzieć czegoś w naszym języku albo chociaż pozwolić na pokazanie się napisów na dole ekranu.**

Te wszystkie wady nie wpływają korzystnie na ocenę gry. Są też jednak pewne elementy, które bronią honoru Gwiezdnej Straży. Najważniejszym z nich jest oczywiście sam Buzz, który dalej ładnie wygląda i zachował sprawność fizyczną, pozwalającą mu na bardzo płynne i zręczne poruszanie się. Być może także osoby, które oglądały rysunkowy serial (podobno jest on bardzo kiepski), podejdą do gry z większym sentymentem. I dlatego właśnie Buzz dostaje 3+, ale pamiętajcie, panowie z firmy Traveller's Tales, że ten plus zawdzięczacie tylko i wyłącznie Buzzowi oraz niskiej cenie gry!





Jedynym oryginalnym elementem tej strony jest minigra, w której możesz wcielić się w samego Buzza

PC	PSX	N64	DC	A

Buzz Lightyear Of SC
Bieganie na Ekranie

79 zł	Activision / LEM	1 gracz

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 4+ | Dźwięk 4- | Frajda 3+

(+) Ładna grafika, postać ukochanego Buzza

(–) Niski poziom trudności, szaleńczy wyścig przeszkadza w delektowniu się poziomami

Niestety, ten Buzz, nie jest już Buzzem, którego znamy i kochamy. Teraz ugania się za przestępcami. Oto jak można spaść z gwiazd 3+

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

szybka pomoc

Severance: Blade of Darkness

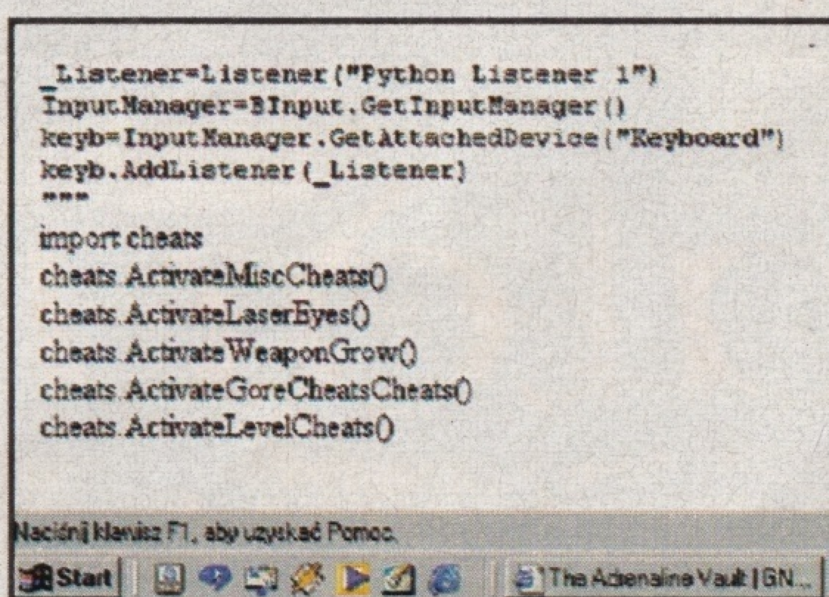
Aby uaktywnić kody, otwórz przy pomocy Notatnika plik MENU.PY z katalogu SCRIPTS (w katalogu, w którym zainstalowałeś grę). Następnie dodaj na jego końcu następujące komendy:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Zapisz plik. Uruchom grę i użyj kodów:

Kody

- **klawisz F10** nieśmiertelność
- **klawisz F9** przechodzisz na następny poziom
- **klawisz F8** zwiększa o 1 poziom postaci
- **klawisze F6 i F5** przesuwa kamerę w prawo i w lewo
- **klawisze 1 oraz 2** włącza i wyłącza duży miecz
- **klawisze 3 oraz 4** włącza i wyłącza dużą tarczę
- **klawisz G** tworzy miecz świetlny
- **klawisz K** włącza miecz świetlny
- **klawisz P** widok na wszystkie strony
- **klawisz H** tracisz głowę
- **klawisz M** zmieniasz wygląd postaci
- **klawisz X** efekty jak z filmu Matrix



```
_Listener=Listener("Python Listener 1")
Input.Manager=BInput.GetInputManager()
keyb=InputManager.GetAttachedDevice("Keyboard")
keyb.AddListener(_Listener)
"""
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Uaktywnienie kodów nie powinno zająć ci zbyt wiele czasu...



...później już będziesz mógł do woli wymachiwać gigantycznym mieczem



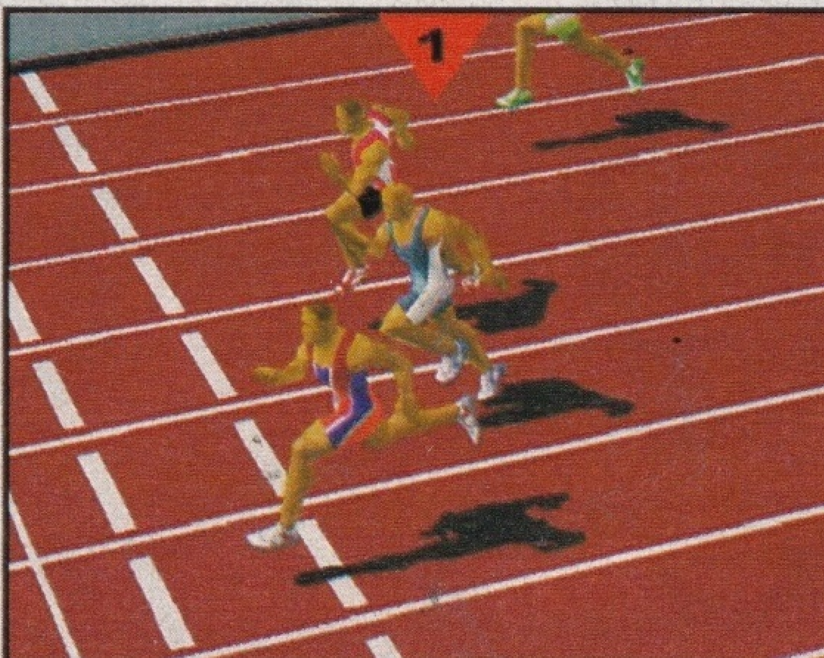
Czasem można stracić głowę na własne życzenie. Tylko co dalej?



A jednak istnieje dieta-cud! Mimo tak radykalnej kuracji nasz bohater ma mnóstwo energii do walki

Sydney 2000

Zdobądź złoty medal w każdej dyscyplinie na średnim poziomie trudności, a będziesz mógł grać w trybie „LEGEND".



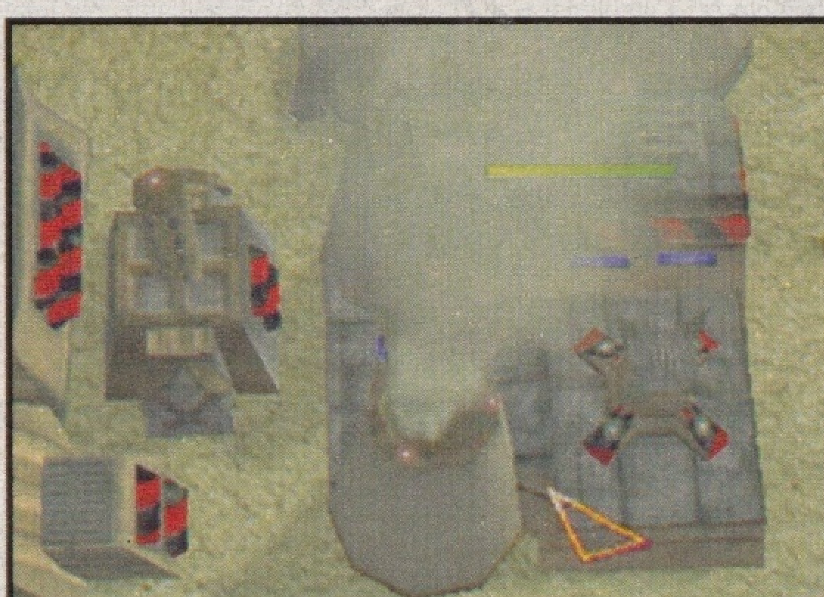
Jeśli nie wystarcza ci zwykła walka, możesz spróbować czegoś extra

Moon Project

W trakcie gry wciśnij ENTER – pojawi się konsola. Teraz wpisz kod:

Kody

- **CHEATER 1** uruchamia kody
- **BYEBYE** przegrywasz scenariusz
- **SHOWER** deszcz błyskawic



Co za ekscytujący widok – płonące budynki bazy... Hej, zaraz! Przecież to jest twoja własna baza!

CLICK! 6/2001

Europa Universalis

W trakcie gry wciśnij F12, aby otworzyć okno konsoli. Potem wpisz wybrany kod:

Kody

- **richelieu** kontrola wszystkich jednostek wojska
- **pappenheim** przełącza "mgłę wojny"
- **columbus** odkrywa wszystkie prowincje
- **gustavus** podnosi poziom technik lądowych
- **drake** podnosi poziom technik morskich
- **cromwell** podnosi poziom technologii
- **polo** podnosi poziom handlu
- **oranje** ustawia poziom stabilności na 3
- **cortez** likwiduje tubylców
- **alba** likwiduje rewolucjonistów
- **tilly** państwa kierowane przez komputer nie wypowiadają wojny
- **montezuma** dodaje 50.000 dukatów do skarbca
- **pocahontas** dodaje 10 kolonizatorów
- **dagama** dodaje 10 kupców
- **swift** dodaje 10.000 mieszkańców do głównej prowincji
- **difrules** uaktywnia "GOD MODE"

102 Dalmatyńczyki GAME BOY

W głównym menu wybierz PASSWORD i podaj odpowiednią kombinację symboli, aby dostać się na wybrany poziom:

 Poziom 2

 Poziom 3

 Poziom 4

 Poziom 5

 Poziom 6

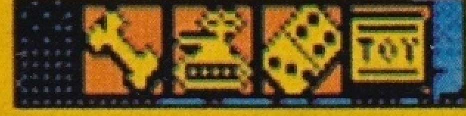
 Poziom 7

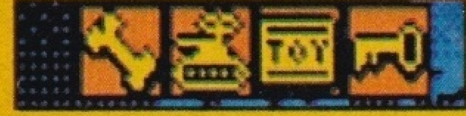
 Poziom 8

 Poziom 9

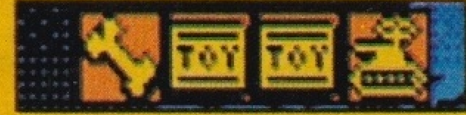
 Poziom 10

 Poziom 11

 Poziom 12

 Poziom 13

 Poziom 14

 Poziom 15

 Poziom 16

 Poziom 17

WERSJA POLSKA

część II



Forgotten Realms

Baldur's Gate II
Cienie Amn

Scenariusz BALDUR'S GATE II może być inny dla każdego gracza, zależy bowiem od tego, kogo przyłączysz do drużyny. Ale jedno jest pewne, by szczęśliwie zakończyć zabawę, musisz zmierzyć się z nie byle jakimi przeciwnikami

BRYNNLAW

Kiedy wykonasz wszystkie zadania, które zlecił ci Aran z Gildii Złodziei Cienia, zostaniesz przewieziony do Brynnlaw, a stąd już tylko krok do Czarowiężów, gdzie zamknięto Imoen. Rozejrzyj się po miasteczku. Najpierw odszukaj gospodę „Pod Wulgarną Małpą". Później załatw sprawę w Domu Uciech, tajemne przejście znajduje się tradycyjnie za obrazem. Istnieją dwa sposoby dostania się do Czarowiężów, oba prowadzą do spotkania z Irenicusem: idź do domu Herszta Piratów i konsekwentnie udawaj wariata, aby kazali cię zamknąć albo w jednym z nieoznaczonych domów znajdź Adepta Pertha i zabierz mu kamień-klucz. Wejdź na sam szczyt góry, na której zboczu położone jest miasteczko.

Dom Cayii okaże się interesującym miejscem dopiero wtedy, kiedy opuścisz Czarowięzy.



Jedynie kilku piratów zakłóca spokój tego miasteczka

CZAROWIĘZY

Skoro tu trafiłeś, to wiesz już, że w końcu spotkasz Bodhi i Irenicusa. Oczywiście, nie łudź się, że ich od razu pozabijasz. Przed tobą obszerny, kilkupoziomowy labirynt pełen wrogów. Pułapek jest niewiele, ale zaraz na początku, jeżeli pójdziesz w prawo, natkniesz się na zasadzkę tak straszną, że najrozsądniej zrobisz, omijając ten korytarz. Czego będzie dużo? Zagadek. Zanim skończysz, odpowiesz na dziesiątki pytań.

„Dłoń Budowniczego" to ręka Wampira, którego z czasem przyjdzie ci zakołkować. W pokoiku, gdzie stoją trzy statuetki, pamiętaj, że otrzymasz niezbędne do otwierania drzwi malowidła, jeżeli przeżyjesz. Statua z lewej miota czarem Dezintegracja, środkowa Zabójczą Chmurą, a ta z prawej Kulą Ognistą – zabezpiecz się. Po walce z Mykonidami na pytanie odpowiedz: „Drzazga drewna". W sali z czterema zjawami najpierw sprawdź, co leży na stole, a potem zabieraj się do rozmowy. Odpowiadaj: „Nic", „Rzeka", „Strach" i „Pamięć". Po spotkaniu z Bodhi twoja postać zacznie się przemieniać w bezwolnego potworka. By przeczekać ten stan, uciekaj z całą drużyną w kółko, aż do skutku.

W walce z Irenicusem pomogą ci „pacjenci", dogadaj się z nimi, zanim wejdziesz do laboratorium.



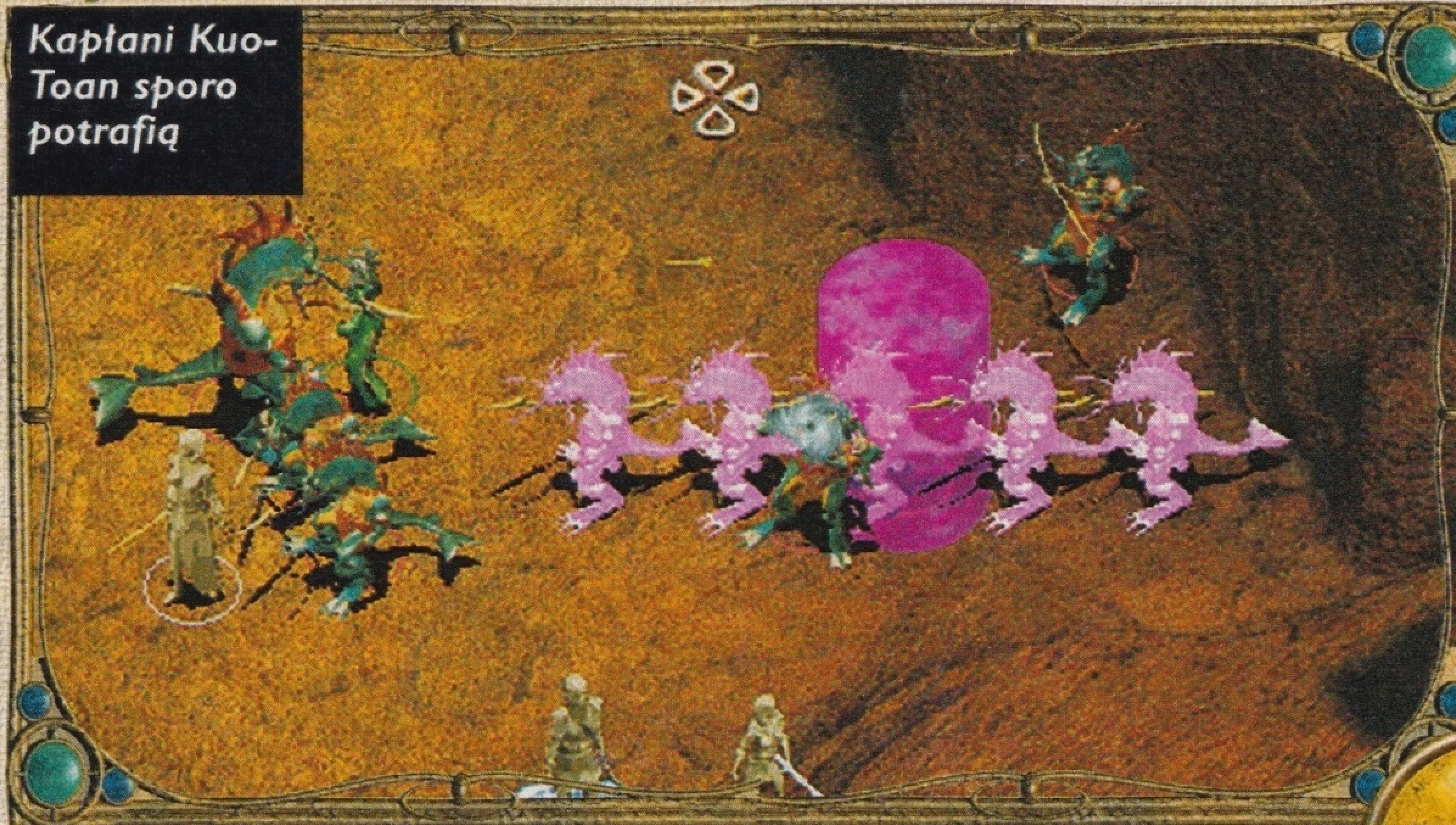
Czarowięzy wyglądają jak kurort, ale nie wierz pozorom

MIASTO GROT

Najlepiej zrobisz, jeśli za radą Wielkiej Kapłanki przyłączysz się do rebelii. Ale zacznij od południowej części miasta. Uwaga na pułapki! Rozwiązanie zagadki Chochlików jest następujące: Elminsterowi daj fajkę, Khelben ma dostać laskę, Alustriel naszyjnik, Piergeiron hełm, a Drizzt miecz. Z Obserwatorem, którego spotkasz za chwilę, też można się dogadać.

Ignoruj wrogów i idź prosto do Księcia, zwłaszcza jeśli otrzymałeś od Widza klucz. Prawdziwa walka czeka cię przede wszystkim na czerwonej arenie pełnej Morskich Zombie.

W tej lokacji funkcję sklepu pełni Kapłanka stojąca po lewej stronie świątyni.


Kapłani Kuo-Toan sporo potrafią

PODMROK

Są to podziemia bez pułapek, niezbyt gęsto zaludnione wrogami, ale za to duże. Oto lista ważnych miejsc:

Obozowisko Duergarów (część wschodnia, blisko wejścia) to po prostu sklep. Kup w nim zaklęcie „Uwolnienie", przyda się po oczyszczeniu kryształu z duszami.

Osada Svirfnebli (północny zachód) jest dobrą lokacją do spania, robienia zakupów i uzyskiwania informacji. Po drodze należy tylko uwolnić duszę jednego z mieszkańców, a następnie zabić potwora, który nie daje spokoju wiosce. Potwór wygląda jak Demon i ma tę właściwość, że skutecznie obniża morale drużyny. Kup księgę Vithala – pomoże ci ona rozwiązać sprawę Żywiołaków. Idź z nią do portalu Ziemi.

Południowe Tunele (część południowo-wschodnia) to labirynt, w którym siedzi taki tłum Obserwatorów, że trudno przejść. Wystarczy, że zdobędziesz oko Obserwatora.

Wschodnie Tunele (obok Południowych) są miastem Łupieżców Umysłu. Od razu trafisz do niewoli, a stamtąd na arenę. Oczywiście, twoim podstawowym zadaniem jest wydostanie się. Główne zadanie scenariusza da się wypełnić mimo pominięcia tej lokacji.

Ciemną Jaskinię (północny wschód) zamieszkuje Srebrna Smoczyca. Nie zabijaj jej, bo to najżyczliwsza ci osoba w całym Podmroku. Słuchaj jej jak matki.


Z takich portali wyłażą Żywiołaki

Wejście do Ust Natha (północny wschód) prowadzi do miasta Drowów. Rób spokojnie wszystko, co każą miejscowi, a wkrótce przekonasz się, jak łatwo dają się oszukać. Jaja Smoczycy, które musisz zdobyć, znajdują się w Świątyni. Głupie Drowy ostatecznie same pokażą ci, jak się do nich dobrać. Pamiętaj tylko, że jeżeli Drow mówi: „Za trzy dni", to oznacza raczej „Jutro". W mieście nie wdawaj się w walkę, bo do końca nie możesz zostać zdemaskowany! Pod żadnym pozorem nie rozmawiaj z Demonem.

Nieoznaczone przejście na brzegu mapy poniżej Osady Svirfnebli wiedzie do labiryntu, w którym należy zatruć kijanki i zdobyć krew Kuo Toan. Drzwi na końcu prowadzą do domeny Elfów, ale tylko Smoczyca umie je otworzyć.

WYJŚCIE Z PODMROKU

Elfy urządziły sobie tutaj bazę partyzancką do walki z Drowami. Przez ruiny wchodzi się do Podmroku. Z szefem należy rozmawiać grzecznie i szczerze, jest to bowiem właściwa osoba do wskazania miejsca pobytu Irenicusa.

PRZEŁĘCZ MAŁEGO ZĘBA

Sielski zakątek, który służy chyba tylko do tego, żeby w nim odsypiać trudy wędrówki i zbierać siły.


Partyzancka baza Elfów

PÓŁNOCNE LASY

Niewielki kawałek lasu, w którym można zbierać punkty doświadczenia, spore pieniądze i przydatny sprzęt wojenny. Są tu Wampiry, Dżinny i paru Magów do bicia. Jeśli nie lubisz Wampirów, to przenocuj po zabiciu tych, które cię przywitały. Za dnia nie łażą.

TETHIR

W tym lesie drużyna poczuje się jak wśród scenografii do „Powrotu Jedi". Jest to jedyna lokacja, przez którą można dostać się do Suldanesselar – miasta Elfów. Znajdziesz tu trzy miejsca, które warto zwiedzić.

Po pierwsze, domek Corana. Wewnątrz są Zjawy i rozmaite „przydatności", a na zewnątrz sam Coran (ten z BG1) ze swoim problemem. Załatwienie sprawy nie zajmie ci wiele czasu.

Po drugie, na południu spotkasz Kultystów Wiwerny. Tych warto ograbić.

Po trzecie, na wschodzie znajdziesz drzwi w ziemi. Jest to Jaskinia Kuo Toan. Tu również warto się wybrać, chociażby po łuk +4.

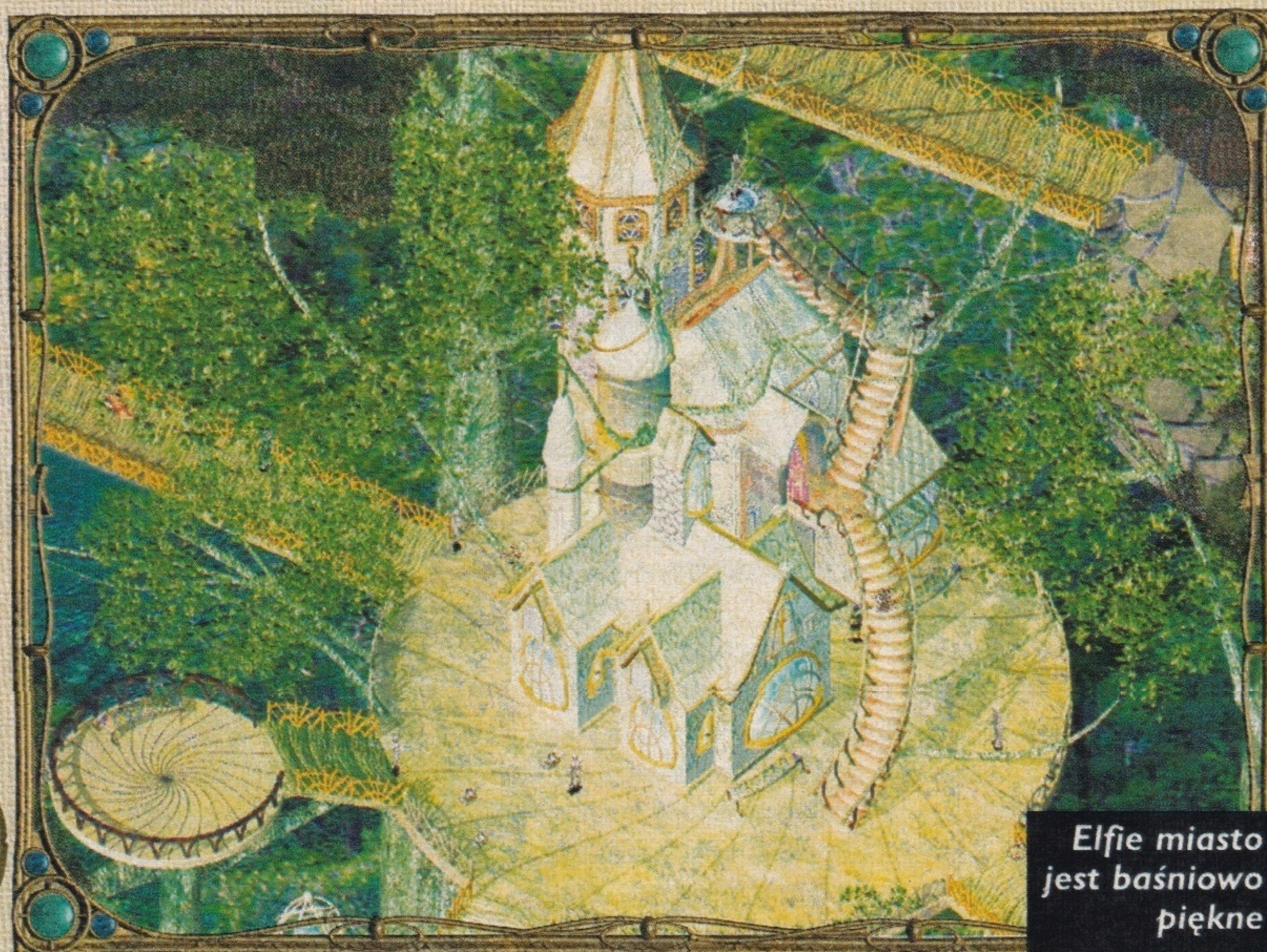

Obok tej przytulnej chatki spotkasz Corana

SULDANESSELAR

Miasto zostało chwilowo opanowane przez koalicję sojuszników Irenicusa, czyli potwory. Robiąc porządek, odszukaj trzy artefakty, które należy umieścić w Świątyni. Talizman jest w Domu Talizmanu (otwórz sekretarzyk: Run Corellana, Rillifana, Wody i Drzewa). Księżycowe Ostrze, jak sama nazwa wskazuje, znajduje się w Domu Księżyca. Kielicha pilnuje Czarny Smok, który siedzi na Leśnej Polanie. W Domach pod odpowiednimi nazwami znajdziesz dodatkowo Róg i Harfę.

Teraz udaj się do Pałacu. Zerwij orzechy z Drzewa Życia, a następnie odszukaj posągi przy sadzawce. Nadszedł czas na użycie Rogu i Harfy, umieść je na posągach, a otworzy się przejście.

Wysłuchaj, co ma ci do powiedzenia Królowa Elfów i zastosuj się do jej wskazówek. Masz do zniszczenia trzy pasożyty, każdego strzegą po dwa Żywiołaki. Tuż przed zabiciem ostatniego rzuć swoje czary ochronne, bo to ostatnia okazja przed walką z Irenicusem. Teraz pozostało ci już „tylko" zabić wroga.


Elfie miasto jest baśniowo piękne

PIEKŁO

Irenicus trafił do Piekła, ale zabrał ze sobą twoją duszę. Do tej ostatniej już lokacji przeniesiesz się automatycznie. Przed tobą znajdują się drzwi, które otwiera pięć Łez Bhaala. Kiedy rozejrzysz się po komnacie, zauważysz, że pięć korytarzy wiedzie do schodów. Co cię czeka w każdym pomieszczeniu (licząc od zachodniej strony mapy)?

Pierwsze schody prowadzą na spotkanie z twoim bratem Serevokiem, który stał się Upiorem. Będzie cię nakłaniał do przemiany w Zabójcę. Nie dasz się sprowokować, gdyż w tej sali masz pokonać swój gniew. Stocz walkę w zwykłej postaci, a otrzymasz Łzę.

W drugim pomieszczeniu masz pokonać swoją chciwość. Miecz, który dostaniesz od Demona, oddaj Uwięzionemu Geniuszowi.

Próba samolubstwa. Wybierz drogę zachodnią.

Zanim zejdziesz po czwartych schodach, rzuć na drużynę czar „Odporność na strach". Przy połączeniu dwóch dolnych komnat znajduje się kryształ, a w nim niezbędna Łza. By uniknąć walki z Obserwatorami w północnym pomieszczeniu, każ jednej osobie przekraść się stroną południową.

Piąte zejście to próba dumy. Odpowiadaj pokojowo, nie walcz. Smok sam odda ci Łzę. Bądź miły i grzeczny.

Czas na finał. Weź wszystkie Łzy i podejdź do wrót. Przy każdym użyciu Łzy otrzymasz nagrodę: punkty dla twojej postaci. Przed zastosowaniem ostatniej Łzy przygotuj się do walki. W drzwiach stanie Irenicus. Użyj wszystkiego, co masz – wybiła ostatnia godzina. Twój wróg przywie kilka potworów, przemieni się w Zabójcę, zniknie i tak obwaruje się czarami, że pokonanie go będzie graniczyło z cudem. Musisz mieć więcej niż jedno „Prawdziwe widzenie", użyj najlepszych czarów i broni. Zignoruj potwory, skup się na Irenicusie. Będziesz miał dużo pracy – Irenicus, mimo że martwy, ma ponad tysiąc punktów życia i jeszcze przynajmniej raz się zregeneruje. Jeśli za piątym podejściem uda ci się go pokonać, pogratuluj sobie i w nagrodę obejrzyj finałowy film.


W tym miejscu odbędzie się twoja ostatnia walka

Z tym smokiem nie trzeba na szczęście walczyć

Kraina Amn





Legenda

1 **Athkatla.** Miasto pełne sklepów, zleceniodawców i wrogów

2 **Twierdza d'Arnise.** Wspaniały zamek, ale trochę w nim za dużo Trolli

3 **Ruiny Świątyni.** Tu w pierwszej kolejności wyrusz na Zachód

4 **Wzgórza Umar.** Ważne miejsce, chociaż nie czeka cię tu dużo walki

5 **Wzgórza Wichrowych Włóczni.** Są tu wyjątkowo obszerne podziemia

6 **Targowo.** Spokojne miasteczko, ale pełne problemów. Nie od razu tu pohandlujesz!

7 **Gaj Druidów.** Kawał lasu, Trolle i tylko jedna jedyna droga...

8 **Lasy Tethyru.** Jedyna droga do Miasta Elfów

9 **Północny Las.** Wpadnij tu nałapać punktów doświadczenia

10 **Przełęcz Małego Zęba.** Miłe miejsce, ale nie ma tu nic ciekawego do roboty

11 **Suldanesselar.** Cudowne miasto, niestety pod okupacją

12 **Wyjście z Podmroku.** Partyzancka baza Elfów

13 **Podmrok.** Straszny, podziemny świat Drowów

14 **Podwodne Miasto Grot.** Siedziba Kuo Toan

15 **Brynnlaw.** Nadmorskie miasteczko, przez które prowadzi jedyna droga do Czarowiężów

16 **Przytułek Czarowięzy.** Pełen zagadek szpital psychiatryczny, siedziba twoich największych wrogów

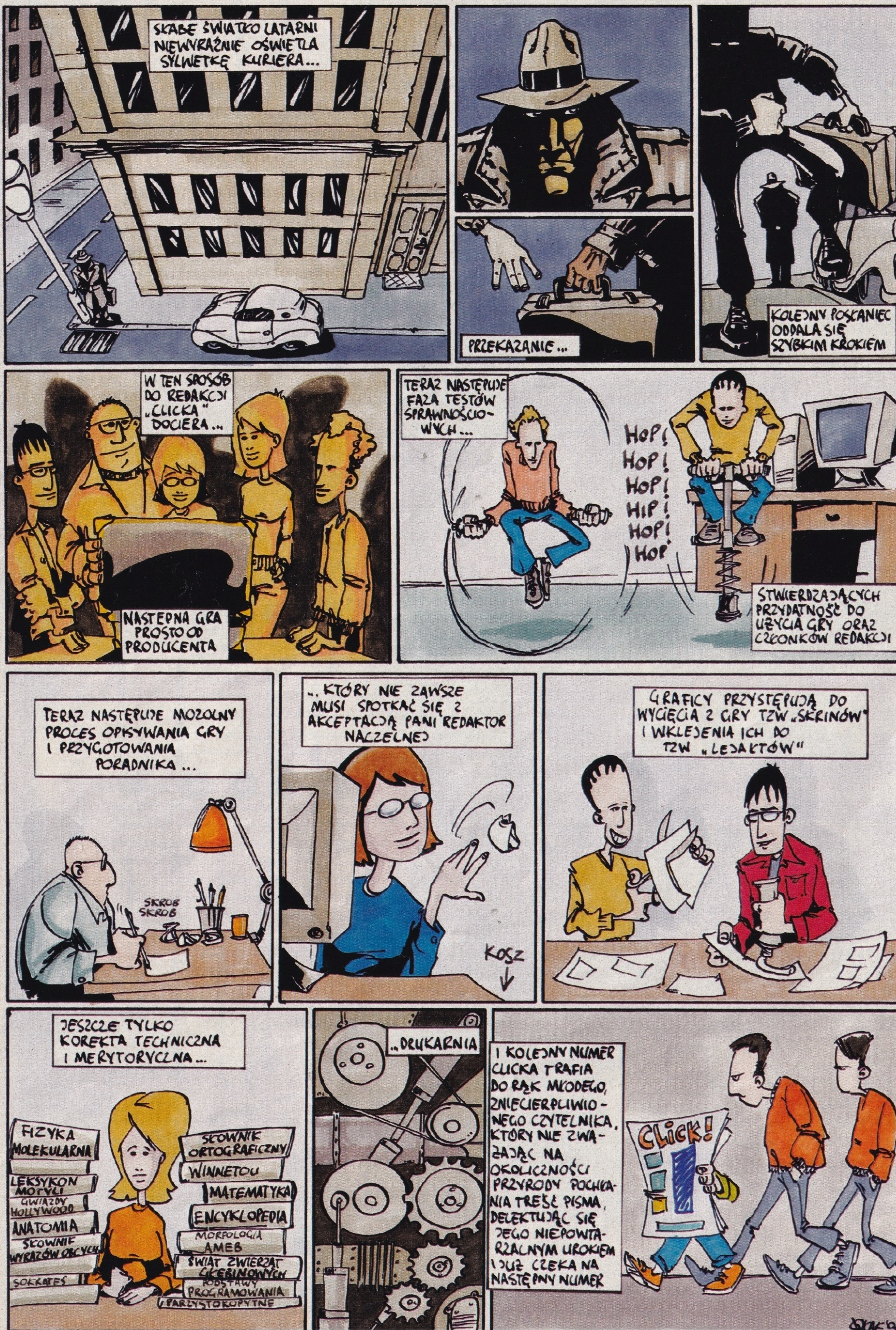
Koniec

Tekst: Malwina „MAL" Kalinowska

W tym numerze postanowiliśmy przygotować dla Was niespodziankę w postaci powiększonego działu FUN! Poza komiksem z CLICKERSEM (s.67) znajdziecie tu RYSUNKOWE PRZYGODY REDAKCJI CLICKA! oraz kilka innych zabawnych rzeczy. Przypominamy jednak, aby opisane tu sprawy traktować z przymrużeniem oka!

100 PROCENT AKCJI W NASZEJ REDAKCJI

PRAWDZIWE TESTY GIER



POCZTA CLICKA! na wesoło

Pośród Waszych listów znajdują się prawdziwe perełki twórczości literackiej. Z różnych powodów nie mogą one trafić do publikacji. Tym razem postanowiliśmy zrobić wyjątek (uwaga, zachowana oryginalna pisownia!).

Myslicie ze jak ktos do was pisze, to wam cos do powiedzenia? nie. wiekszosc listow jest pisana po to, zeby potem sie pochwalic kolegom (...)

No i kto by na to wpadł? To my się męczymy, wymyślamy w miarę rozsądne odpowiedzi... Wszystko na nic?

•••

Napisałem 3000 razy CLICK! Zrobiłem to, bo bardzo was lubię i podoba mi się wasze pisemko. Jeżeli jednak chcecie przysłać mi nagrodę, za to co napisałem, to oto mój adres (tak na wszelki wypadek).

Bardzo dziękujemy i jesteśmy wzruszeni takim objawem sympatii. Gdyby jeszcze nie ten dowód pazerności na końcu listu...

•••

Jesteście beznadziejni, okropni itp. Aha, na pewno nie wydrukujecie mojego listu, bo boicie się krytyki (PS. jak wygram nagrodę za najlepszy list, to oto mój adres)

Czego to człowiek nie zrobi dla chwilki sławy...

•••

Jestem przeziębiony więc nie zajmę dużo miejsca (a psik.., mój ekran jest pokryt czymś zielonym i klejącym, o fffuuj), no, posprzątałem (...)

Odkrycie medyczne! Przeziębiony czytelnik zajmuje mniej miejsca niż zdrowy! Tylko czy chodzi o miejsce w autobusie, czy w łóżku?

•••

Bardzo chętnie pomogę wszystkim w tym kraju, którzy mają problemy w jakiejś grze lub programie lub wogóle we wszystkim (...)

Tylko prosimy o dwie rzeczy. Po pierwsze, drogi autorze listu, nie miej do nas pretensji, że Twoja skrzynka mailowa została zapchana po trzech godzinach od pojawienia się pisma w kioskach. Po drugie, drodzy Czytelnicy, nie miejcie do nas żalu, że autor tego listu nie odpowiada na Wasze maile...

SATELITA w kawałkach

Krążące dookoła Ziemi satelity ułatwiają pracę i zabawę. Gdyby nie one, komunikacja byłaby utrudniona i nie mógłbyś oglądać bezpośredniej transmisji z Olimpiady w Sydney!

Komputer pokładowy

Ukryty w bezpiecznym wnętrzu kadłubu odpowiada za utrzymanie satelity na orbicie i we właściwej pozycji. Umieszczony na orbicie teleskop Hubble'a może „wpatrywać" się w ten sam punkt na niebie przez godziny, a nawet dni, pomimo że porusza się z prędkością ponad 27 000 km/h!

Kamery

Stanowią wyposażenie dużej części satelitów umieszczanych na orbicie. Satelity meteorologiczne wykonują zdjęcia chmur, frontów atmosferycznych lub tajfunów, dzięki czemu możliwe jest dokładniejsze prognozowanie pogody. Z kolei satelity szpiegowskie fotografują obiekty ważne z wojskowego punktu widzenia, np. bazy marynarki wojennej lub lotnictwa.

Anteny komunikacyjne

Główną rolą satelity jest transmisja danych, dlatego zawsze wyposaża się go w komplet anten służących do komunikacji z Ziemią. Przy pomocy odpowiednich nadajników możliwe jest także przekazywanie sygnału pomiędzy satelitami z pominięciem Ziemi. Taki sposób komunikacji wykorzystywał system telefonii satelitarnej Iridium.

Czujniki

Satelity przeważnie są wyposażone w odpowiednie czujniki. W zależności od zastosowania mogą to być specjalne aparaty fotograficzne, czujniki na podczerwień czy aparatura służąca do pomiaru temperatury i wilgotności.

Silniki sterujące

Mimo że satelita nie potrzebuje dodatkowego napędu, aby poruszać się wokół Ziemi, bardzo często wyposaża się go w silniki. Pozwalają one zdalnie kierować ruchami satelity. Możliwa jest wtedy także zmiana orbity, kąta nachylenia wobec Słońca lub Ziemi czy nawet obrót urządzenia.

Baterie słoneczne

Do zasilania elektroniki konieczna jest duża ilość energii. Najprostszym i praktycznie nieograniczonym jej źródłem jest Słońce. Bateria składa się z maleńkich ogniw, z których każde pod wpływem promieni słonecznych wytwarza niewielką ilość energii elektrycznej. Po połączeniu ich ze sobą otrzymujesz idealne źródło zasilania.

Kadłub

Kadłub satelity mieści całą elektronikę. Ze względu na ograniczony udźwig rakiety-nosiciela musi on być bardzo lekki i jednocześnie trwały, tak żeby wytrzymał ewentualne zakłócenia w locie. Kadłub musi być także bardzo odporny na ogromne różnice temperatur. Zwrócona do Słońca strona satelity silnie się nagrzewa, podczas gdy druga, pozostająca w cieniu, jest lodowato zimna.

Umieszczanie satelity na orbicie

Satelita nie posiada silników, które byłyby w stanie wynieść go na orbitę ziemską. Dlatego do tego celu służy specjalna rakieta-nosiciel. Pierwotnie to właśnie w niej umieszczano satelitę.

Obecnie coraz częściej wykorzystuje się do tego celu specjalny wahadłowiec, wyglądem przypominający zwyczajny samolot transportowy. Rakieta-nosiciel wynosi go z satelitą na pokładzie na odpowiednią wysokość, a potem odłącza się i spada do morza.

Dalszym procesem umieszczania satelity na orbicie zajmuje się już załoga wahadłowca. Po wykonaniu zadania prom kosmiczny wraca na Ziemię, lądując na pasie startowym tak jak zwyczajny samolot.

Część spośród satelitów wyposażona jest w specjalne silniki hamujące, które umożliwiają powrót na Ziemię.

W przypadku „jednorazowych" modeli, po zakończeniu służby (szacowanej na około 10 lat), satelita spala się w atmosferze na skutek tarcia o powietrze.

INFO
Kosmiczny serwis

Wbrew pozorom satelitę można spróbować naprawić także po jego umieszczeniu na orbicie. Operacja taka jest bardzo trudna, ale możliwa do wykonania. Aby dokonać takiej kosmicznej naprawy, konieczne jest zbliżenie się do satelity przy pomocy promu kosmicznego, a następnie ściągnięcie go do ładowni przy pomocy specjalnego wysięgnika. W 1984 roku amerykańscy kosmonauci przechwycili w ten sposób dwa satelity, a następnie przetransportowali je do bazy. Część nowszych satelitów ma specjalną budowę umożliwiającą dokonywanie napraw bez potrzeby ściągania ich na Ziemię. Wykorzystując taką możliwość, w 1993 roku kosmonauci dokonali w przestrzeni kosmicznej naprawy wadliwego układu optycznego teleskopu Hubble'a. Podczas tej samej misji dokonano też udanej wymiany baterii słonecznych w satelicie.

Tekst: Krzysztof Adamczyk & Andrzej Cwalina, Rysunek: Marek „falc0n" Janowski

Satelity są w

Zwykły mieszkaniec Ziemi rzadko kiedy ma dostęp do techniki kosmicznej. Wyjątek stanowią satelity – to dzięki nim możesz korzystać z Internetu, oglądać telewizję czy prognozę pogody

Definicja satelity jest bardzo prosta. To każdy obiekt krążący po orbicie dookoła Ziemi lub innej planety. Najbardziej znanym satelitą Ziemi jest Księżyc. Oczywiście jest on satelitą naturalnym. Obiekty skonstruowane i umieszczone na orbicie przez ludzi to satelity sztuczne. Obecnie praktycznie nie można wyobrazić sobie życia bez tych niewidocznych dla nas urządzeń. Każdy korzysta z przygotowywanych przy ich pomocy serwisów pogodowych, oglądane przez wszystkich programy telewizyjne także przekazywane są podniebną drogą.

Satelita dla mas

Satelity oddają nieocenione usługi naukowcom i wojskowym, ale czy przeciętny mieszkaniec Ziemi może odnieść jakieś korzyści z ich obecności? Oczywiście. Najwięcej zyskują fani telewizji, którzy dzięki satelitom mogą oglądać swoje ulubione programy czy transmisje na żywo. Coraz częściej satelity przydają się także osobom podróżującym. A to za sprawą systemu GPS, który pozwala Ci ustalić własną pozycję z dokładnością do kilku metrów. Wykorzystuje on do tego zestaw złożony z 24 satelitów. Odbiornik odbiera sygnały z czterech spośród nich i na ich podstawie określa współrzędne geograficzne obiektu, a także wysokość bezwzględną. Na razie odbiorniki GPS są dosyć drogie, ale już pojawiają się ich tańsze wersje wbudowane w zegarki czy telefony komórkowe. Także coraz więcej nowych samochodów otrzymuje takie urządzenia fabrycznie. Fani Internetu również mogą czerpać korzyści z łącz satelitarnych. Po zakupie specjalnej karty, umieszczeniu jej w komputerze i podłączeniu do niej anteny można ściągać strony czy dane poprzez satelitę, oczywiście dużo szybciej niż zwykłym modemem. Usługa ta jednak nie jest darmowa – oprócz drogiego sprzętu trzeba jeszcze wykupić abonament. Połączenie satelitarne jest oczywiście tylko jednostronne, wszystkie zamówienia musisz przesłać inną drogą, np. poprzez modem, co dodatkowo zwiększa koszt połączenia, ale szybkość transferu jest naprawdę rewelacyjna. Podobną metodę korzystania z Internetu proponują niektórzy operatorzy telewizji cyfrowej (np. Polsat). Różnica polega jedynie na tym, że do jej obsługi służy dekoder, a strony przegląda się na ekranie telewizora.

Satelity: raz, dwa

Dookoła Ziemi krążą dwa podstawowe rodzaje satelitów. Pierwszy z nich – geostacjonarny, znajduje się w odległości ponad 35 tysięcy kilometrów od powierzchni Ziemi. Jego orbita ustalona jest na płaszczyźnie równika, a czas obrotu został odpowiednio zgrany z ruchem obrotowym Ziemi, tak że satelita znajduje się praktycznie cały czas nad tym samym terenem. Dzięki temu możliwe jest nadawanie programów telewizyjnych dla określonego regionu bądź przekazywanie międzykontynentalnych rozmów telefonicznych. Drugi rodzaj satelitów, krążący po orbitach biegunowych, znajduje się znacznie bliżej, a jego wysokość nad powierzchnią Ziemi mieści się w przedziale od 500 do 1500 km. Satelita taki jest umieszczony pod bardzo dużym kątem w stosunku do równika, co umożliwia obserwację całej Ziemi. Sprzyja także temu jego czas obrotu, wynoszący ok. 100 minut. W ciągu jednej doby taki satelita okrąża Ziemię 14-15 razy! Dzięki temu może zebrać najświeższe informacje, np. o sytuacji pogodowej po drugiej stronie naszej planety lub o... przemarszu wojsk w niekoniecznie zaprzyjaźnionym państwie! Wszystko to w zależności od upodobań właściciela.

Rakieta-nosiciel wynosi satelitę na orbitę

Po osiągnięciu orbity rakieta odłącza się

Przy pomocy silników satelita przemieszczany jest na orbitę geostacjonarną

Orbita startowa – jeśli satelita jej nie opuści, to spadnie

Pierwsze podboje

Wydawałoby się, że satelity istnieją od zawsze, ich historia jest jednak stosunkowo krótka. Co ciekawe, pierwszego sztucznego satelitę na orbicie umieścili Rosjanie. To oni początkowo prowadzili w wyścigu kosmicznym. Pierwszy satelita spod znaku „sierpa i młota" nosił nazwę Sputnik 1 i opuścił Ziemię w 1957 roku. Wykonał on kilka pomiarów i po paru miesiącach spłonął w atmosferze. Dalej wszystko po-


Delta Nilu i Kanał Sueski. Prawda, że wszystko widać jak na dłoni?


Jeszcze raz widok ujścia Nilu. Zwróć uwagę na kontrastowe piaski Sahary

środ nas

Dzięki satelitom meteorologicznym możliwe jest dokładniejsze przepowiadanie pogody

Wystrzelenie satelity

Operacja umieszczenia satelity na orbicie jest niezwykle skomplikowana. Po opuszczeniu atmosfery i wejściu na właściwą orbitę rakieta-nosiciel odłącza się i spada do morza. Natomiast satelita obraca się, aby przyjąć właściwą pozycję i rozkłada panele baterii słonecznych.

Następnym krokiem jest rozłożenie baterii słonecznych

Orbita geostacjonarna – satelita będzie po niej krążył przez wiele lat

toczyło się już w naprawdę zawrotnym tempie. Pierwszy satelita meteorologiczny został uruchomiony trzy lata później. W 1962 roku zadziałał pierwszy satelita komunikacyjny, który obsługiwał „aż" jedno łącze telewizyjne. Obecnie satelity są w stanie nadawać setki programów TV i dodatkowo obsługiwać także kilkadziesiąt tysięcy połączeń telefonicznych. Co ciekawe, na niebie robi się coraz tłoczniej. Liczba zainteresowanych umieszczeniem swojego obiektu nad twoją głową ciągle wzrasta. Oczywiście „pojemność" orbity nie jest nieograniczona, dlatego istnieją ścisłe limity określające liczbę satelitów, które dane państwo może umieścić na orbicie. Według tych ustaleń Polsce przysługuje jedno miejsce. Obecnie nasz kraj nie ma jednak żadnego satelity. Nasze miejsce zajmuje natomiast europejski satelita HotBeard nadający między innymi programy w naszym języku. Jakiś czas temu pojawiła się inicjatywa zastąpienia go polskim odpowiednikiem. Powstało nawet konsorcjum, które miało się zająć tą sprawą, ale brak odpowiedniego poparcia ze strony rządu i firm sprawił, że projekt nie doczekał się realizacji.

W przyszłości satelity jeszcze bardziej rozpanoszą się w Kosmosie. Przy ich pomocy będzie można przesłać praktycznie wszystko. Być może już niedługo każdy będzie podróżował czy zdobywał szczyty z odbiornikiem GPS w zegarku i satelitarną komórką w kieszeni.

Satelity szpiegowskie posiadają silniki, dzięki którym można zmieniać ich orbitę

Rodzaje satelitów

Meteorologiczne – zbieranie danych o sytuacji pogodowej jest jednym z najstarszych zastosowań satelitów. Potrafią one dokładnie odczytać rozłożenie temperatur w poszczególnych warstwach atmosfery, określić ich wilgotność. Oczywiście specjalne czujniki obserwują także zachmurzenie. Wszystkie informacje trafiają do specjalistów na Ziemi, a stamtąd wprost do serwisów informacyjnych.

Badawcze – wspomagają prowadzenie badań astronomicznych i zbierają odpowiednie próbki. Umieszczenie teleskopów na orbicie zwiększa ich pole widzenia oraz czyni bardziej odpornymi na różnorakie zakłócenia występujące w atmosferze. Dzięki temu możliwe jest podglądanie obiektów, których nie można zobaczyć z Ziemi.

Nawigacyjne – do skutecznego wyznaczenia pozycji statku czy samolotu konieczne jest posiadanie odpowiedniego punktu odniesienia. Dawniej wykorzystywano do tego celu gwiazdy, teraz zastąpiły je odpowiednie satelity emitujące specjalny sygnał. Odbiornik dysponujący danymi o pozycji satelity i jego prędkości jest w stanie określić własne położenie z dokładnością do kilku metrów.

Telekomunikacyjne – najbardziej popularne i najbliższe każdemu miłośnikowi telewizji. Oprócz przekazywania gotowego sygnału konkretnego programu, drogą satelitarną przesyłane są także rozmowy telefoniczne, dane komputerowe oraz telewizyjne półprodukty, takie jak transmisje na żywo z ważnych wydarzeń sportowych czy dane do nadajników naziemnych.

Geologiczne i kartograficzne – wyposażone w odpowiednie czujniki i aparaty fotograficzne satelity cały czas filmują i skanują Ziemię. Dzięki pomiarom różnych wartości fizycznych, dokonywanym przez satelity, można określić miejsca położenia rud metali czy ropy naftowej. Zdjęcia satelitarne zrewolucjonizowały kartografię, pozwalając zobaczyć, jak nasz świat wygląda z wysoka.

Wojskowe – gdyby nie zastosowania militarne, rozwój cywilnych satelitów byłby o wiele wolniejszy. Wojskowi używają swoich zabawek nie tylko do szpiegowania nieprzyjaznych państw. Satelitarny system GPS pozwala dokładnie określać położenie poszczególnych pojazdów, łączność satelitarna umożliwia kontakt także z bardzo oddalonymi jednostkami. Nawet zanurzony okręt podwodny może tą drogą przesłać meldunek – wystarczy, że wypuści na powierzchnię niewielką boję z anteną satelitarną.

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: www.nasa.warka.pl; Rysunki: Marek „falc0n" Janowski





CES 2001 kra

Targi Consumer Electronics Show to jedna z większych „elektronicznych" imprez po drugiej stronie oceanu. Właśnie tam można obejrzeć najświeższe nowinki techniczne

Tradycyjnie targi CES są okazją do zaprezentowania nowych produktów bądź prototypów urządzeń, które dopiero za jakiś czas trafią do sprzedaży. Na targach swoją premierę miało między innymi najnowsze dziecko Microsoftu – konsola X-Box. Od kilku lat na wszystkich targach o tematyce elektronicznej króluje Internet. Obecnie stał się on tak powszechny, że trudno spotkać urządzenie, które nie byłoby związane ze światową supersiecią. Nikogo już nie dziwią miniaturowe przeglądarki WWW czy komórki z funkcją WAP. Obecnie coraz częściej funkcje tego typu zaczynają pojawiać się w zegarkach. Dzięki Bluetooth z zasobów Sieci mogą także korzystać osoby, które nie chcą mieć nic wspólnego z komputerami. Sporą popularność zyskał też standard MP3. Z przeznaczonego początkowo jedynie dla komputerowców, powoli zaczyna przeradzać się w ogólnodostępny. Odtwarzacze plików muzycznych pojawiają się w coraz większej liczbie urządzeń. Funkcje odtwarzania plików muzycznych w telefonach komórkowych, a także niektórych zegarkach, nikogo już nie dziwią. Także stacjonarny sprzęt muzyczny nie mógł oprzeć się empegowej modzie. Na targach zaprezentowano mnóstwo różnego rodzaju playerów MP3. Pokazano też dużo urządzeń mogących rozszerzyć możliwości ukochanych przez graczy komputerów. Co ciekawe, coraz częściej pojawia się koncepcja zastąpienia kilku różnych urządzeń jednym domowym centrum rozrywki, opartym na komputerze PC.

Na targach CES zaprezentowano wiele przyszłościowych rozwiązań, część z nich jest już dostępna w sklepach, inne nigdy nie wejdą do masowej produkcji. Niektóre produkty w przeciągu kilku lat zawędrują do domu przeciętnego Kowalskiego. Pozostaje więc jedynie czekać na chwilę, w której technologia sama zapuka do naszych drzwi!

Nokia Media Terminal

Nokia, znany producent komórek, zaprezentował wraz z Intelem urządzenie mogące zrewolucjonizować domową rozrywkę. Media terminal jest opartym na Linuksie komputerem odpowiedzialnym za dostęp do Internetu, odbiór cyfrowej telewizji oraz przesyłanie i odtwarzanie dźwięku, a także obrazu w cyfrowej postaci. Twardy dysk umożliwi mu między innymi nagrywanie programów telewizyjnych. Oczywiście Terminal Nokii umożliwia także rozkoszowanie się grami i plikami MP3.



Dyski miniaturki

Płyty CD i DVD mają wystarczającą pojemność, jednak są po prostu za duże dla przenośnych urządzeń. Alternatywą dla nich mogą stać się miniaturowe dyski optyczne. Przy niewielkich wymiarach oferują one pojemność 500 MB i prędkość transferu dochodzącą do 1 MB na sekundę, co czyni je idealnymi do odtwarzania plików muzycznych. Dodatkowo pozwalają na zapisywanie informacji, dzięki czemu idealnie nadają się do przenośnych odtwarzaczy przyszłości.







Laptop do łóżka?

Użytkownicy notebooków doskonale wiedzą, jak kłopotliwe może być czasami znalezienie wygodnego miejsca do pracy z tymi urządzeniami. Teraz, dzięki pomysłowi firmy Intrigo, ten problem mają z głowy. Specjalny rozkładany stolik można ustawić w dowolnym miejscu, np. na podłodze, na trawie lub... w łóżku.

Intel Play

Pod tą nazwą kryje się zestaw produktów Intela (wytwarzanych w porozumieniu z firmą Matell, znaną jako producent lalki Barbie), przeznaczonych dla młodszych użytkowników komputerów. Oprócz dostępnego już w Polsce mikroskopu, seria obejmuje także kamerę, mogącą pełnić rolę cyfrowego aparatu fotograficznego oraz Sound Morpher pozwalający na zabawę z przetwarzaniem dźwięku.

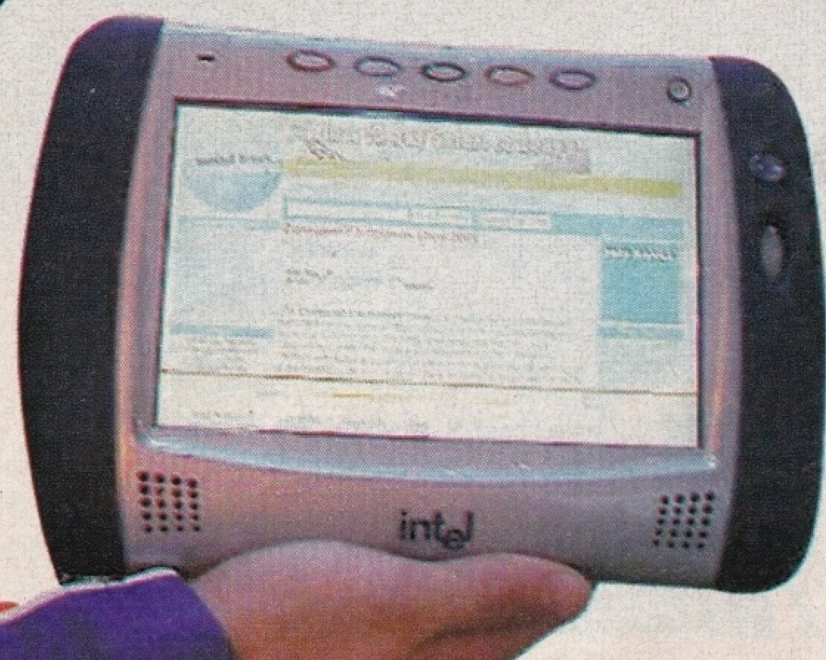




Przenośne monitory?

Praca na 60-calowym ekranie. To brzmi kusząco... Niemożliwe? Teoretycznie nie, ale dzięki specjalnym okularom Olympus EyeTrekker, podłączanym do komputera, możliwa jest zabawa z wirtualnym obrazem o właśnie tak dużej powierzchni. Dodatkowo w okulary (przypominające trochę okulary przeciwsłoneczne) wmontowano słuchawki stereo uprzyjemniające zabawę.

...ina nowoczesności



Poręczne przeglądarki WWW

Szperanie po Internecie przy pomocy komputera powoli staje się niemodne. Coraz więcej producentów proponuje przenośne, płaskie panele służące do oglądania stron WWW. Dzięki dotykowemu ekranowi zrezygnowano z klawiatury i zminimalizowano urządzenia do postaci normalnego ekranu, który można np. wziąć na kolana. Urządzenia tego typu zaprezentowały między innymi firmy Intel, Philips i FIC.

Creative Video Blaster

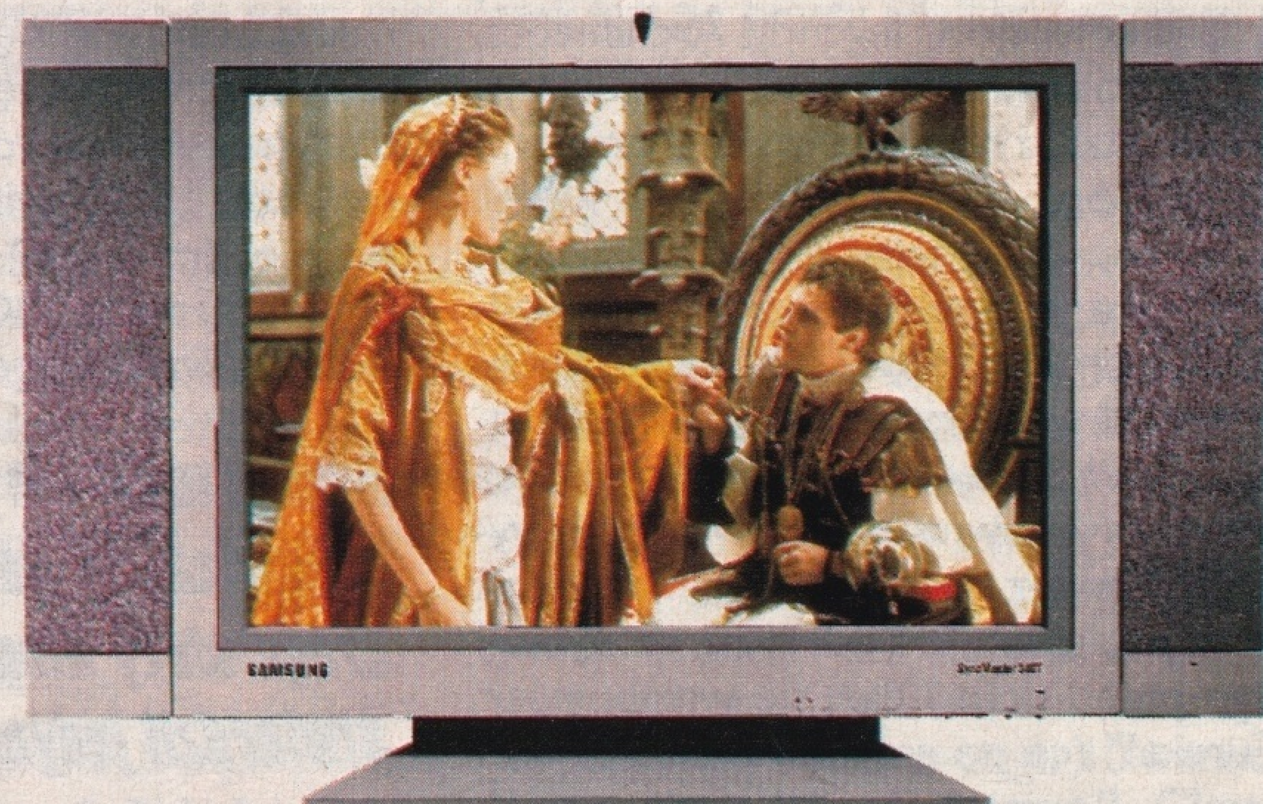
Do grupy doskonałych produktów Creative dołączają urządzenia przeznaczone dla zwolenników komputerowych filmów. Video Blaster jest kompletnym zestawem umożliwiającym nagrywanie i odtwarzanie filmów w formatach MPEG 1, MPEG 2 i Video CD. Całość zamknięto w eleganckiej, zewnętrznej obudowie z łatwym dostępem do wszystkich potrzebnych złącz.



Ogrooomny telewizor

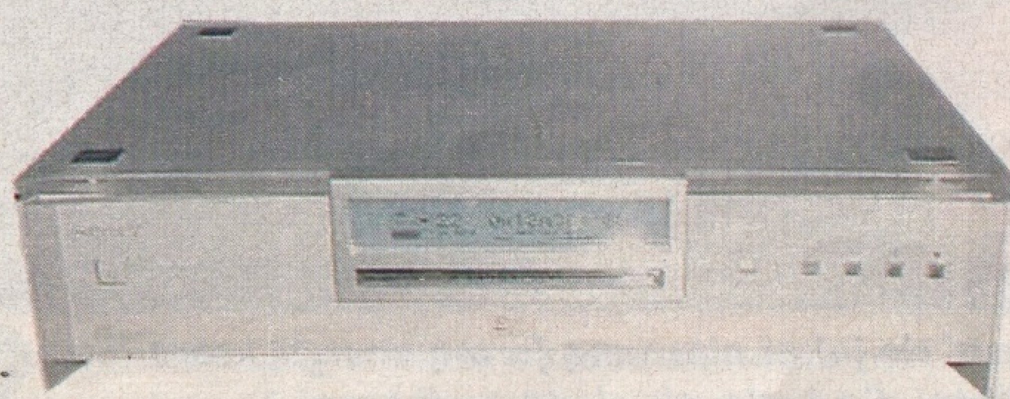
Producenci paneli LCD już od dawna rywalizują o zaszczytne miano Twórcy Największego Modelu. Walkę wygrywa ostatnio Samsung, którego model 240T ma przekątną ekranu wynoszącą 24 cale i może pracować w rozdzielczości aż 1920 x 1200 punktów.

Niestety, cena takiego urządzenia jest równie olbrzymia – około 40 000 zł!



Sony DVD-RW

W przyszłości DVD ma zastąpić magnetowidy, obecne modele nie potrafią jednak nagrywać programów telewizyjnych. Alternatywą może być umieszczenie w nich twardych dysków bądź zakup prezentowanych przez Sony domowych nagrywarek DVD-RW. Urządzenie, którego wygląd niewiele różni się od magnetowidu czy odtwarzacza DVD, pozwala zapisać na specjalnych płytach aż 22 GB danych.



Intel ChatPad

Fani internetowych pogaduszek powinni być zachwyceni! Specjalnie dla nich Intel zaprezentował nowe urządzenie. Posiada ono prawie normalną klawiaturę połączoną z niewielkim wyświetlaczem ciekłokrystalicznym. Po podłączeniu do Sieci ChatPad umożliwia wygodne czatowanie i... niestety nic więcej!



Seiko – zegarek z wodotryskami

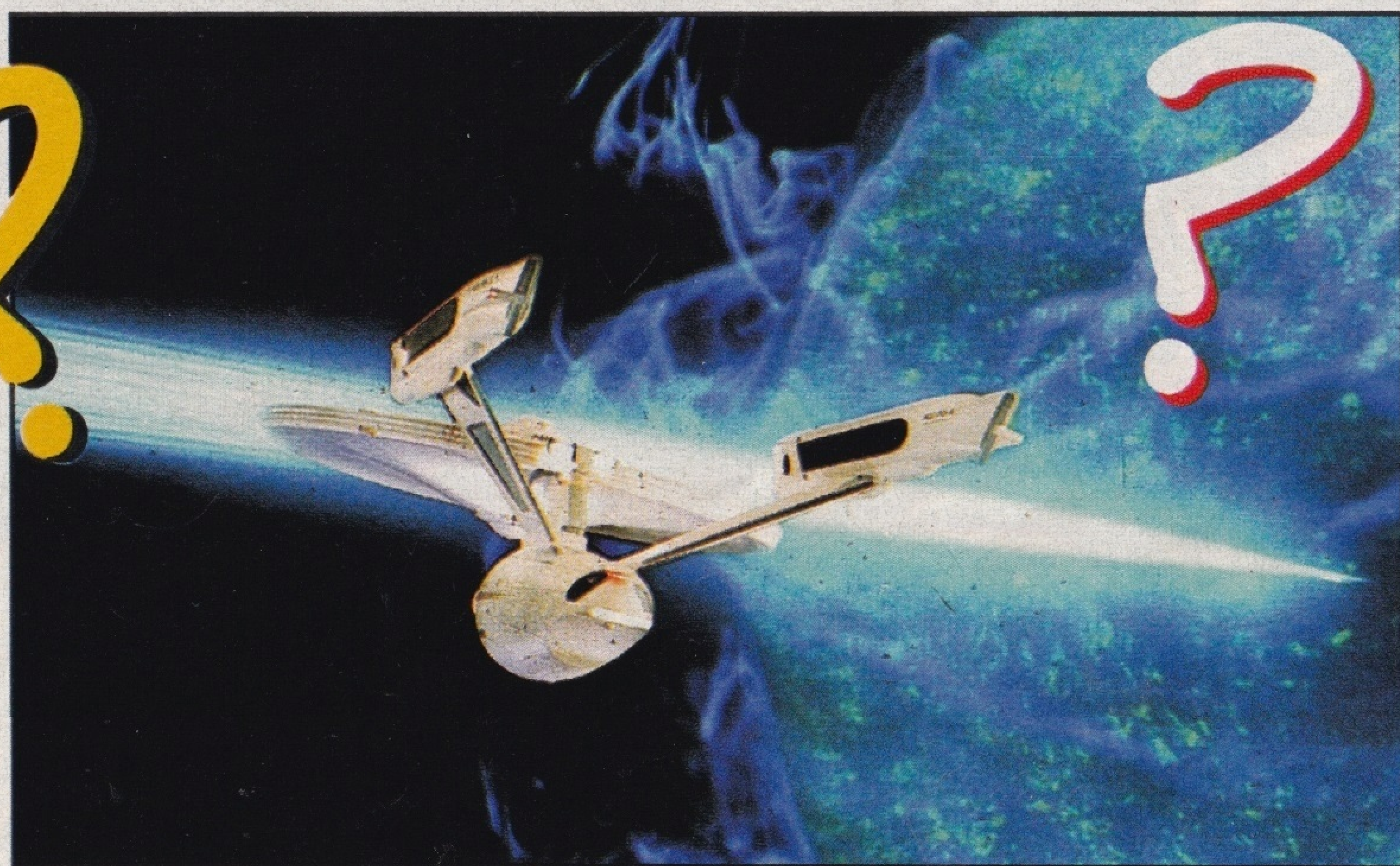
Jeśli wydaje ci się, że w zegarkach wszystko już było, z błędu wyprowadzi cię firma Seiko. Jej Super Wristwatch, oprócz wyświetlania aktualnego czasu, jest także w pełni funkcjonalnym telefonem komórkowym z funkcjami WAP i Bluetooth. Potrafi również odtwarzać pliki dźwiękowe w formacie MP3 i obsługiwać pocztę e-mail. Ponadto posiada także zestaw minigier.



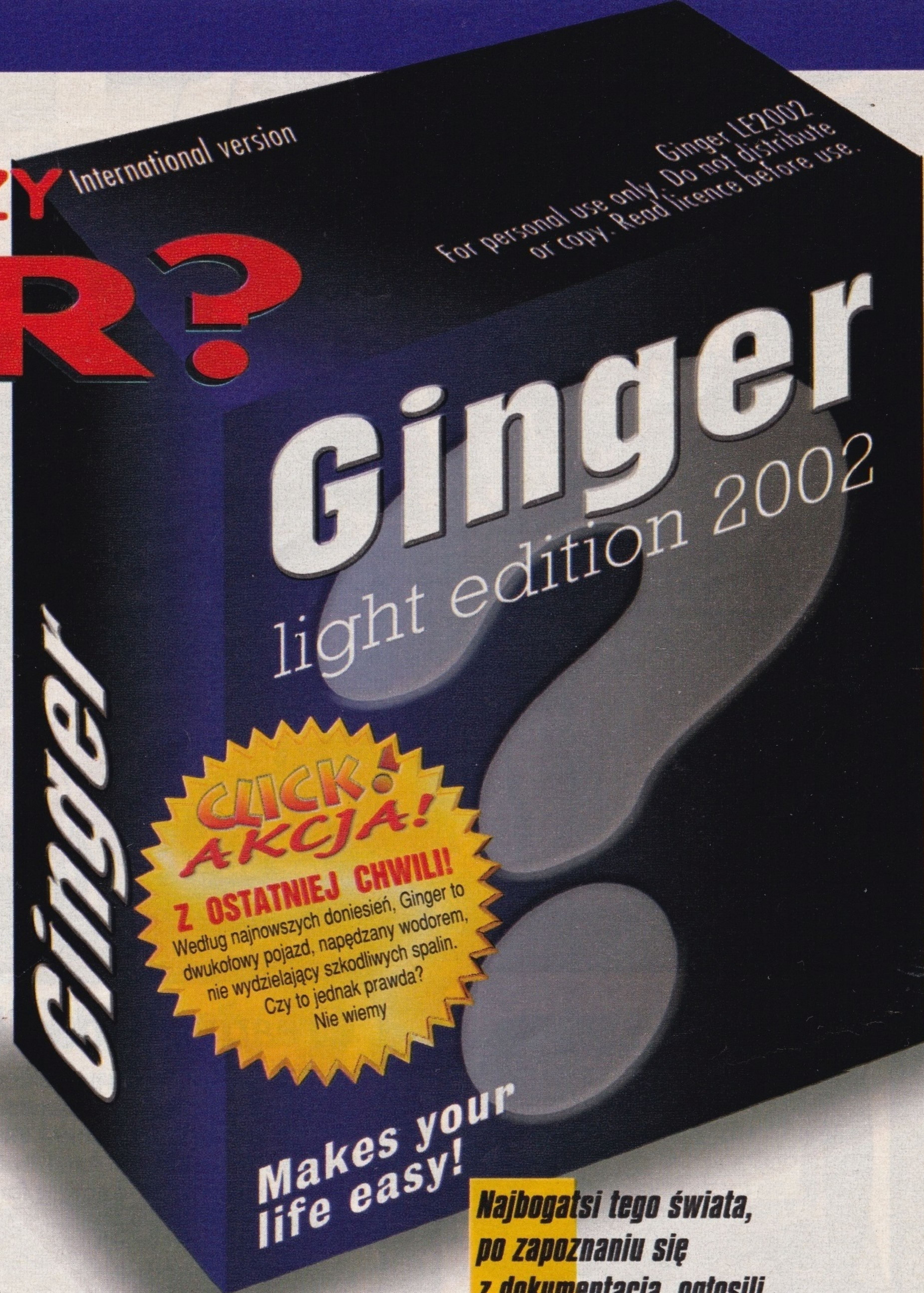
Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały prasowe producentów, archiwum CES, archiwum H.Bauer

CZYM JEST TAJEMNICZY GINGER?

Dean Kamen należy do najwybitniejszych wynalazców naszych czasów. Jego nowy pomysł, niejaki Ginger, ma zrewolucjonizować świat. Na razie jednak stanowi największą tajemnicę początków XXI wieku



Być może wynalazek Kamena pozwoli na podróże z prędkością światła, otworzy drogę w nadprzestrzeń albo umożliwi przemieszczanie się w czasie



Wedle słów legendy, Archimedes, najsłynniejszy fizyk i matematyk starożytności, swoje słynne prawo wyporu odkrył podczas kąpieli w wannie. Zanurzając się w wodzie, zauważył, że jej poziom znacznie się podniósł, a on sam zrobił się nagle lżejszy. Stwierdził wówczas, że na każde ciało zatopione w cieczy działa siła wypychająca je do góry, równa ciężarowi płynu wypartego przez to ciało. Archimedes tak bardzo ucieszył się z odkrycia, że wybiegł nago przed dom i darł się wniebogłosy: „Eureka!" (co po grecku oznacza „znalazłem!"). Również Dean Kamen, współczesny Amerykanin, wpadł na pomysł jednego z wynalazków podczas kąpieli. Pewnego wieczoru brał prysznic i rozmyślał nad naukowym wykorzystaniem procesorów Pentium. Wtedy zadzwonił telefon. Mężczyzna, ruszając w jego kierunku, pośliznął się nagle na mokrej posadzce, zamachał rękami i z najwyższym trudem utrzymał równowagę. Zaczął się wówczas zastanawiać, jak to się stało, że się nie przewrócił. Po paru godzinach pierwszy szkic IBOT-u, nowoczesnego wózka inwalidzkiego, był już gotowy. Najważniejszą cechą tego pojazdu stało się to, że dzięki wbudowanym komputerom i żyroskopom mógł on poruszać się na dwóch „nogach"! Dzięki temu niepełnosprawni będą mogli wspinać się po schodach i sięgać po towary z najwyższych półek w supermarketach! IBOT-em zainteresowała się firma Johnson & Johnson i wprowadziła go do seryjnej produkcji. W 2001 roku taki wózek inwalidzki powinien pojawić się w sklepach w USA.

Dean Kamen nie chciał odpowiedzieć na pytanie, do czego służy Ginger. Stwierdził jedynie, że jest on przeciwieństwem produktów, które są brudne, drogie i niebezpieczne, szczególnie dla mieszkańców wielkich miast

Geniusz bez studiów

To urządzenie nie jest jednak pierwszym wynalazkiem Deana Kamena, który przez całe życie zajmował się konstruowaniem oryginalnych przedmiotów. Swe zainteresowania ujawnił już w podstawówce, kiedy bardziej niż „Kubuś Puchatek" interesowały go prace fizyka Izaaka Newtona. Nie ukończył studiów, gdyż nie miał czasu na naukę – po prostu wolał eksperymentować w swoim garażu. W 1984 roku założył w amerykańskim miasteczku Manchester nowoczesne muzeum nauki i techniki, dzięki któremu zebrał pieniądze na dalsze badania. Sześć lat później zaprojektowane

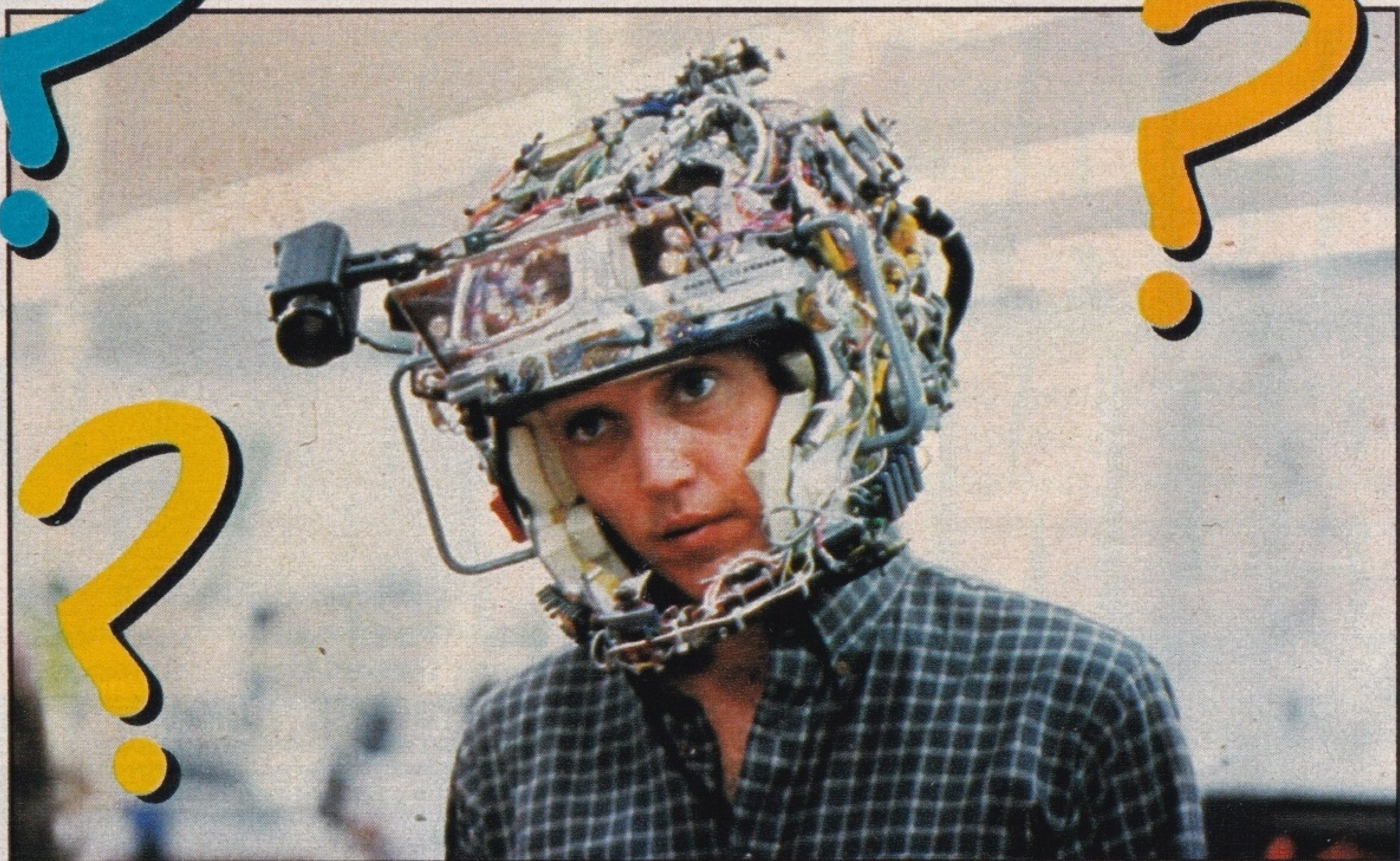
Najbogatsi tego świata, po zapoznaniu się z dokumentacją, ogłosili, że zainwestują w Gingera ponad kilkadziesiąt milionów dolarów. Nie kryli przy tym podniecenia



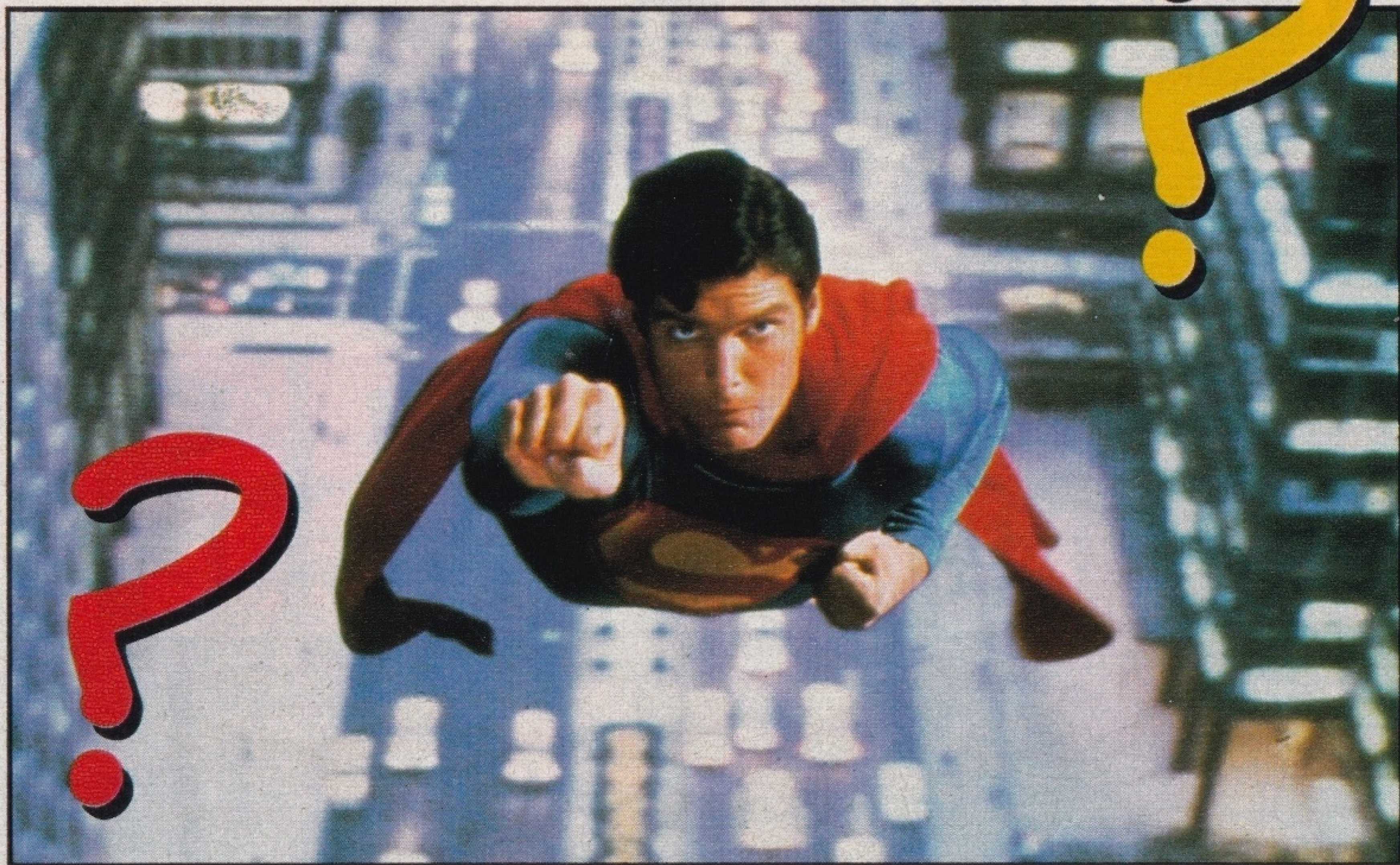
Inni uważają, że nowy wynalazek zrewolucjonizuje elektronikę i pozwoli na stworzenie człekokształtnych cyborgów rodem z filmów science-fiction



Wojskowi chcieliby, aby Ginger okazał się jakąś nieznaną formą energii, która pozwoli im na stworzenie nieszkodliwej dla życia, ale skutecznej broni



Nieznana jest potęga ludzkiego umysłu. Niewykluczone, że Ginger pomoże ludziom błyskawicznie się uczyć bądź też siłą woli poruszać przedmiotami



Równie ciekawie prezentowałaby się możliwość swobodnego latania. Czy to ptak, czy samolot? Nie, to gość, który kupił sobie Gingera!

przez niego roboty wsławiły się zwycięstwami na międzynarodowych robocich olimpiadach (są takie, a jakże!). Okazały się one dużo lepsze niż dzieła konkurencyjnych wynalazców, ale nie zapewniły Kamenowi wystarczających funduszy. Dopiero aparat do dializy nerek wielkości CLICKA! dał mu przychód w wysokości kilkunastu milionów dolarów. Sporym sukcesem była też automatyczna strzykawka, dzięki której chorzy na cukrzycę nie muszą tak często chodzić do przychodni, oraz wspomniany już IBOT. To właśnie dzięki nim wynalazca mógł poświęcić swój czas na realizację ambitniejszych pomysłów.

Ginger może być perpetuum mobile, nowym źródłem energii, urządzeniem do teleportacji, tosterem nieprzypalającym grzanek lub... automatycznym otwieraczem do konserw

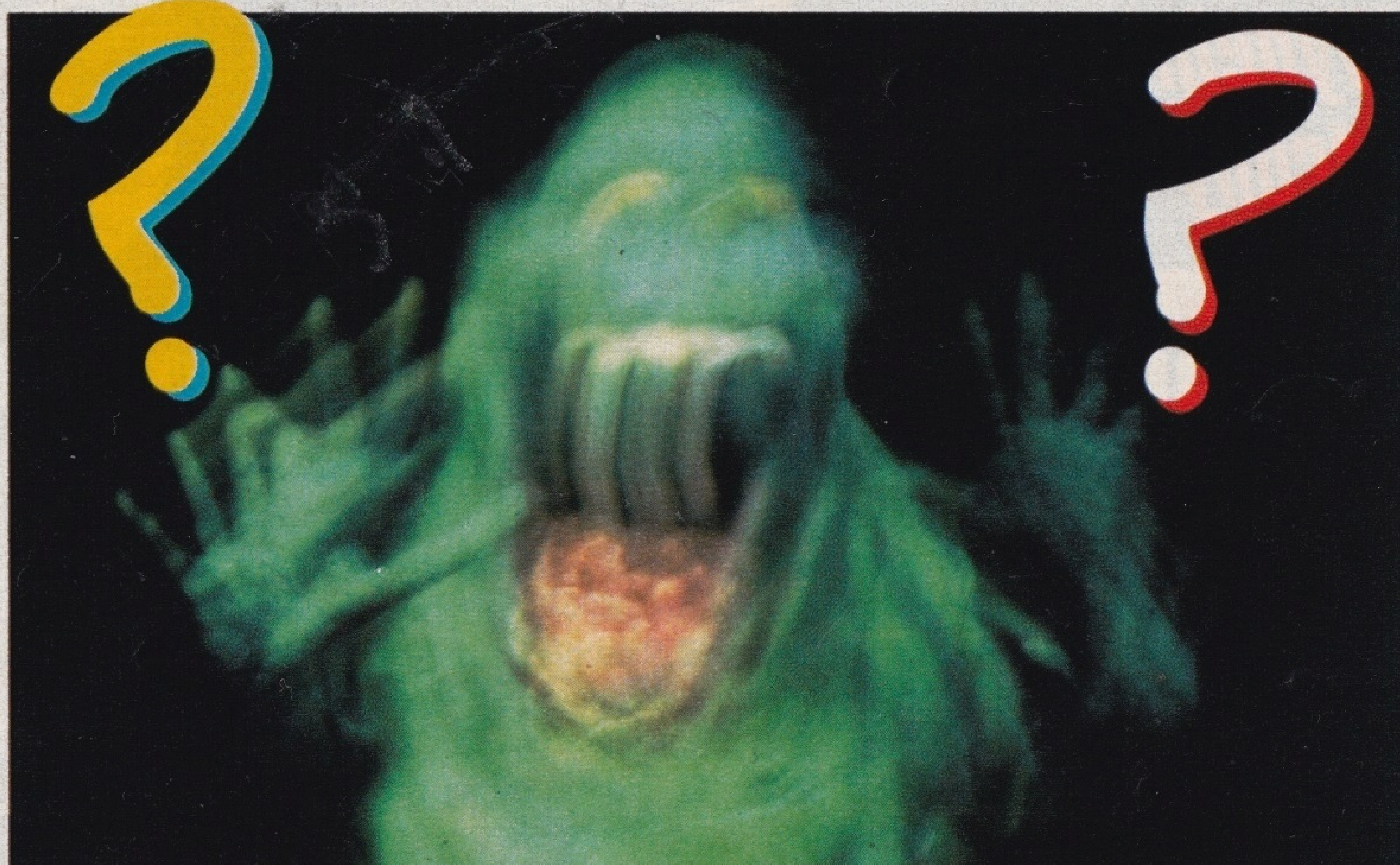
Stworzyłem Gingera...

O Gingerze świat usłyszał niedawno. Pewnego dnia Dean Kamen ogłosił, że pracuje nad urządzeniem, które uratuje środowisko naturalne, a przy okazji zmieni życie ludzi na całym świecie. Potem o projekcie dowiedzieli się jedni z najbogatszych ludzi na świecie: Bill Gates – właściciel Microsoftu, Steve Jobs – szef firmy Apple, Jeff Bezos – twórca internetowego sklepu Amazon.com i John Doerr – prezes Venture Capitals, a zarazem specjalista od promowania nowych wynalazków. Po zapoznaniu się z dokumentacją ogłosili, że zainwestują w Gingera ponad kilkadziesiąt milionów dolarów. Nie kryli przy tym podniecenia. Bezos stwierdził, że pomysł jest rewolucyjny i nie będzie żadnego problemu z jego sprzedażą. Jobs nadmienił, że jeśli urządzenie zobaczy odpowiednio dużo ludzi, to możliwe, iż jego zastosowanie zmieni architekturę miast! Sprawą zainteresował się też duży bank Credit Suisse First Boston. Jego specjaliści zgodzili się współfinansować projekt, dodając, że lada dzień Kamen stanie się najszybciej zarabiającym człowiekiem na świecie. Szacuje się, że w przeciągu kilku lat 49-letni wynalazca zarobi na Gingerze więcej niż Bill Gates przez całe życie! Problem w tym, że... nikt poza garstką zainteresowanych nie wie, czym tak naprawdę jest owo tajemnicze urządzenie. A przecież już niedługo ma ono zmienić życie każdego z nas!

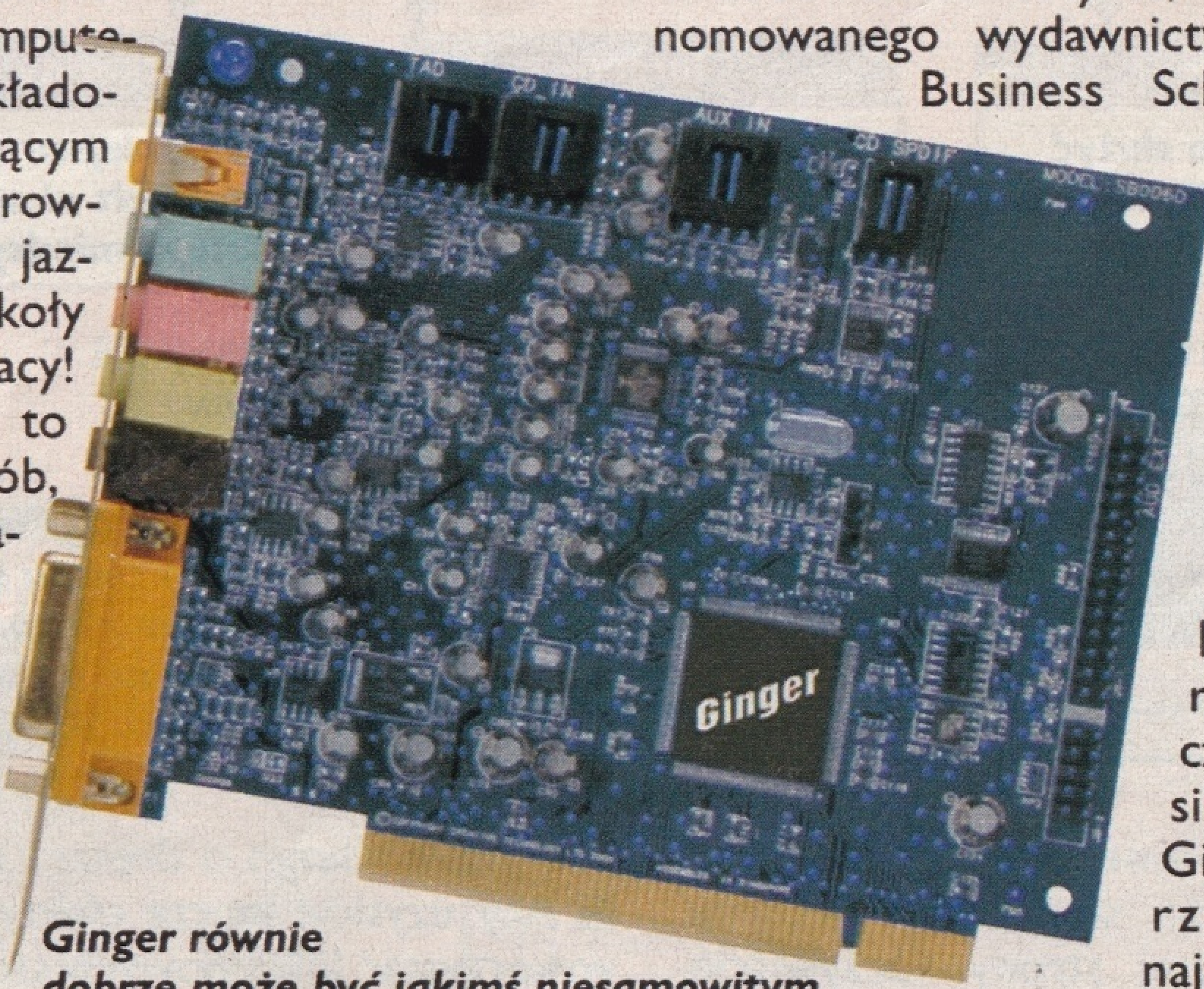
Nie powiem, co to jest!

Podczas konferencji prasowej Dean Kamen nie chciał odpowiedzieć na pytanie, do czego służy Ginger. Stwierdził jedynie, że jest on przeciwieństwem produktów, które są brudne, drogie, niebezpieczne i frustrujące, szczególnie dla mieszkańców dużych miast. Wywołało to całą falę spekulacji i domysłów dotyczących wynalazku. Prasę dość szybko zalały artykuły dowodzące, jakoby Ginger był: perpetuum mobile; nowym, ekologicznym źródłem energii; urządzeniem do teleportacji; tosterem nieprzypalającym grzanek; automatycznym otwieraczem do konserw, a nawet skrzydłami, które umożliwią ludziom latanie! Sporą popularność zdobyła też teza, że Kamen opracował nowe paliwo samochodowe, powstałe na bazie ciekłego azotu. Jeden z amerykańskich dziennikarzy wyszperał opatentowany przez wynalazcę w 1999 roku projekt magnetycznej deskorolki. Dzięki pokonaniu siły grawitacji umożliwiałaby ona przejechanie kilku kilometrów po tylko jednym odepchnięciu się od ziemi! Naukowcy z Kanady ogłosili zaś, że Ginger okaże się uniwersalnym komputerem pokładowym, mogącym zastąpić kierowcę podczas jazdy do szkoły czy do pracy! Potwierdza to dobór osób, którym Kamen przedstawił ofertę – prawie wszystkie są związane z informatyką.

Na świecie nie brakuje jednak sceptyków. Wielu wynalazców twierdzi, że Kamen z Jobsem i Bezosem prowadzą po prostu bardzo interesującą kampanię reklamową, która pozwoli im sprzedać jakiś bezwartościowy przedmiot – na przykład odrzutową deskorolkę czy bardzo szybki modem. Paul Saffo, dyrektor Institute for the Future z Kalifornii, mówi nawet, że jego zdaniem ktoś robi sobie z ludzi żarty. Tym bardziej, że Ginger w swej uboższej wersji (będzie też „luksusowa") ma kosztować niecałe 2000 dolarów i dawać się złożyć w przeciągu 10 minut!



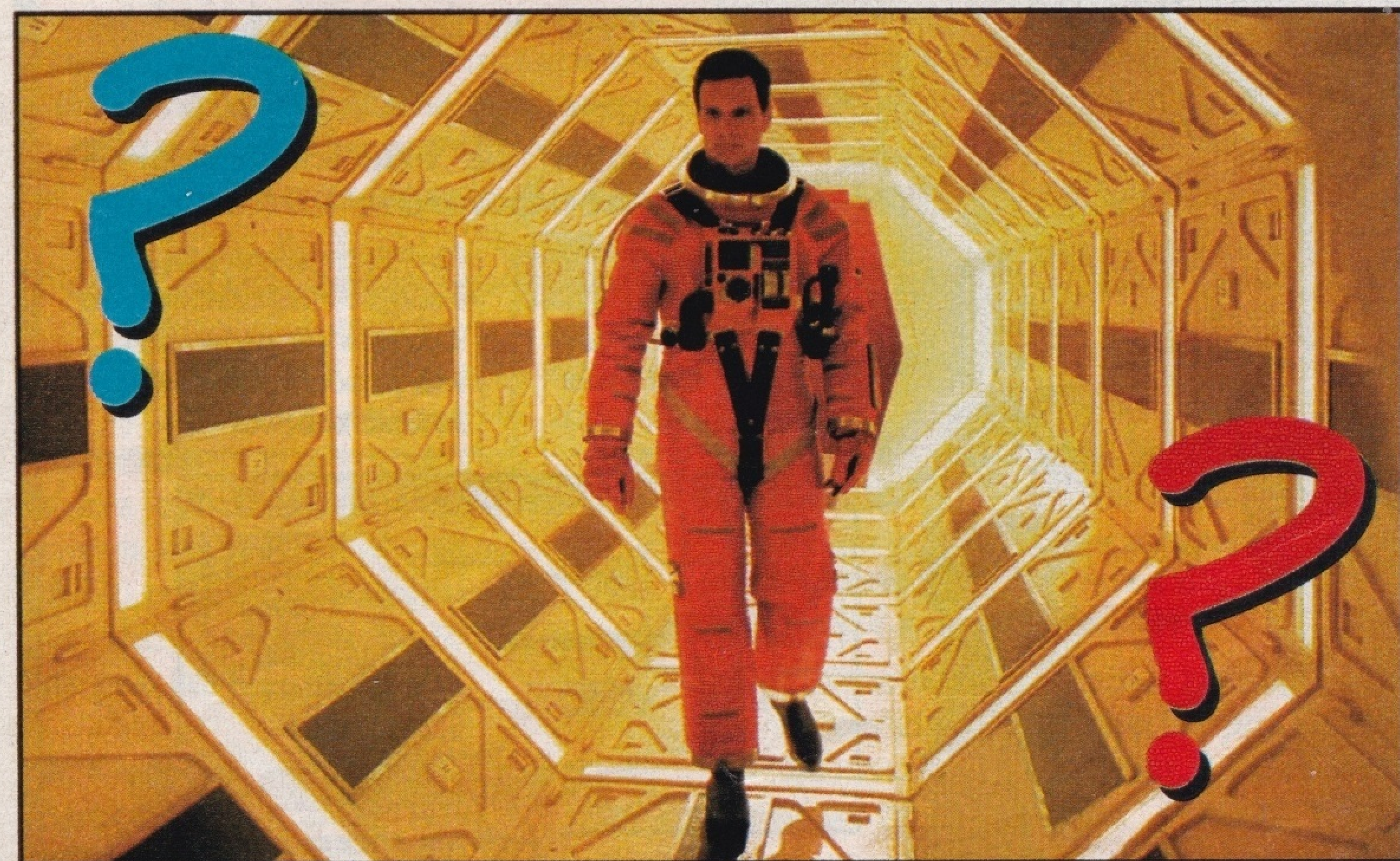
Sceptycy uważają natomiast, że nowy wynalazek jest po prostu wielkim oszustwem, żartem lub sprytną próbą naciągnięcia ludzi na zakup kolejnego zbędnego gadżetu



Ginger równie dobrze może być jakimś niesamowitym dodatkiem do komputera, rozszerzającym jego możliwości w całkiem nowych kierunkach

Bądźcie cierpliwi

Świat pozna całą prawdę najwcześniej w 2002 roku. Wtedy to, nakładem renomowanego wydawnictwa Harvard Business School Press, ukaże się książka o tajemniczym wynalazku. Za prawa do jej napisania zapłacono ćwierć miliona dolarów! Wówczas dowiemy się też, czy Ginger jest rzeczywiście największą rewolucją od czasów wynalezienia gumy do żucia, czy też po prostu jeszcze jednym, niezbyt przydatnym, ale za to sprytnie reklamowanym gratem.



Tajemniczy Ginger może okazać się także machiną do teleportacji, tunelem łączącym światy równoległe, jak i nowoczesnym modelem tostera do grzanek

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

TWOJA WŁASNA SUPERSTRONA WWW!

Część 3: Wypełniamy strony treścią

To już trzecie spotkanie na naszym kursie. Tym razem zajmiemy się umieszczeniem na stronie tekstu oraz grafiki tak, aby całość wyglądała elegancko. Jak się przekonasz, nie jest to takie łatwe!

Coraz szybciej zbliżamy się do końca naszego kursu. Aby ułatwić ci tworzenie własnych stron WWW, przygotowaliśmy małą niespodziankę. Już w przyszłym numerze podamy adres internetowy, pod którym znajdziesz wszystkie opisane w tym kursie strony WWW, jak również kilka dodatkowych wzorów dokumentów HTML do wykorzystania w twojej własnej twórczości. To jednak dopiero za dwa tygodnie. Na razie zajmiemy się nie mniej ważną rzeczą – tekstami na stronie WWW.

8 PRAWIE JAK EDYTOR TEKSTU

Początkowo Internet służył prawie wyłącznie do przekazywania informacji tekstowych. W dzisiejszych czasach, mimo że za pośrednictwem Sieci można przesyłać zdjęcia, muzykę oraz filmy wideo, słowo pisane nadal jest bardzo ważne. Nic więc dziwnego, że na początku zajmiemy się umieszczaniem tekstów na twojej stronie WWW.

■ Pracując z Dreamweaverem, szybko się przekonasz, że wpisywanie w nim tekstu odbywa się praktycznie tak samo, jak w każdym edytorze tekstów.

■ Również tutaj otrzymujesz do dyspozycji kilka wielkości czcionek oraz kolorów tekstu.

■ Trochę mniej możliwości masz przy wyborze kroju pisma. Co prawda możesz użyć każdego dostępnego w twoim komputerze, ale jeśli osoba oglądająca stronę nie będzie miała identycznego zestawu czcionek, zobaczy wszystko w standardowym kroju Arial.

Default Font – *W tym oknie wybierasz krój znaków użytych na stronie*

Kolor – *Klikając tu, otworzysz okno, w którym możesz wybrać kolor tekstu*

Atrybuty tekstu – *Możesz wybrać rodzaj czcionki (pogrubiona lub pochyła) oraz sposób ułożenia na stronie (do lewej, centralnie, do prawej)*

Format – *Tutaj ustalasz wielkość liter, wybierając jedno z gotowych ustawień*

Size – *Kolejne menu ustalania wielkości znaków*

Link – *Jeśli tekst ma służyć jako odnośnik, tu podajesz adres WWW*

Target – *Tutaj określasz znaczniki służące do poruszania się po stronie*

Akapity – *W tym miejscu wybierasz kształt akapitów i odstępy między nimi*

Wystarczy zaznaczyć fragment tekstu i kliknąć w okno koloru, a pojawi się paleta dostępnych barw!

■ Przedstawione powyżej narzędzia wystarczą do stworzenia jedynie bardzo prostej strony. Oczywiście możesz korzystać tylko z nich, jednak wtedy tekst przelewający się po całej powierzchni ekranu, rozdzielony od czasu do czasu zdjęciami, nie przyprawi nikogo o dreszcz emocji.

■ Aby uzyskać lepsze efekty, musisz wykorzystać kilka nowych sztuczek.

■ I jeszcze jedna podpowiedź: zauważ, że wciskając Enter, uzyskasz inny efekt niż Shift+Enter.

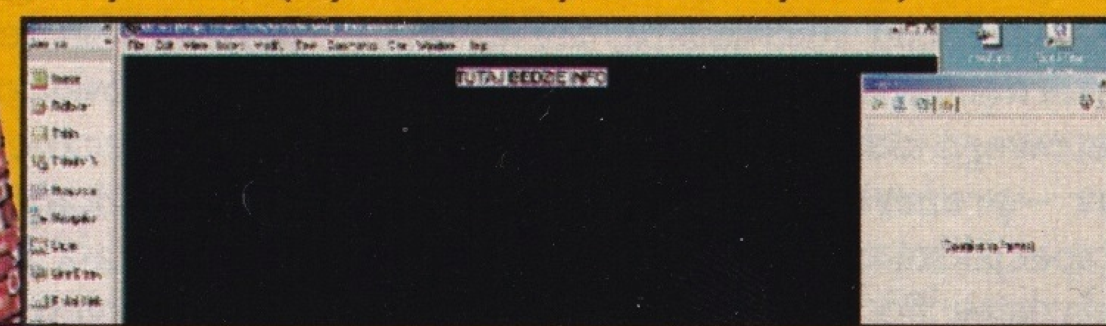
9 TAJEMNICA TABELEK

Jedną z najpopularniejszych i najczęściej stosowanych metod zapanowania nad tekstem (i grafiką) na stronie WWW jest użycie tabelek.

■ Normalnie sposób ten wymaga zastosowania poleceń języka html i zadbania o ich odpowiednie ułożenie.

■ Korzystając z Dreamweavera po prostu podajesz odpowiednie wartości w ramce opisującej wygląd tabelki. Możesz też myszką prawie dowolnie zmieniać rozmiar tabelki.

■ Otwórz Dreamweaverem przygotowane wcześniej makiety stron (my zaczniemy od strony Info).



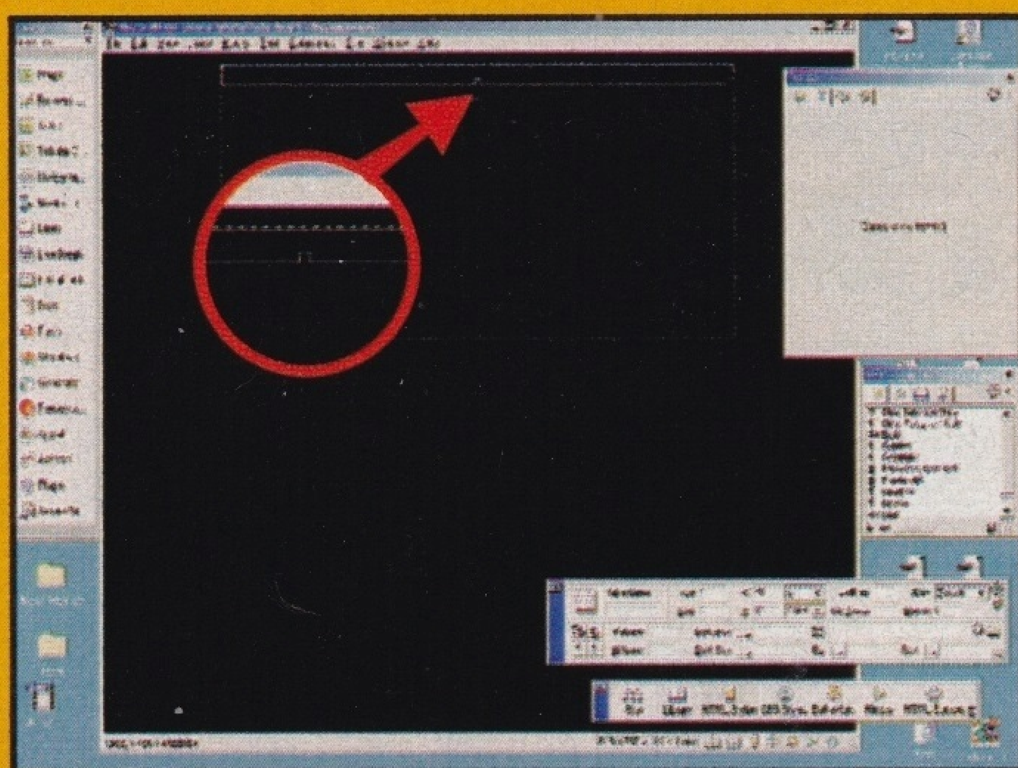
■ Teraz zaznacz napis „Tutaj będzie Info" i usuń go, wciskając Delete. Zanim zaczniesz wpisywać zawartość strony, najpierw stwórz tabelkę. W tym celu z bocznego menu wybierz narzędzie TABLE.

■ Na ekranie pojawi się okienko, w którym będziesz mógł wpisać odpowiednie wartości:

Liczba rubryk – *Rows – liczba rzędów poziomych, Columns – liczba kolumn*

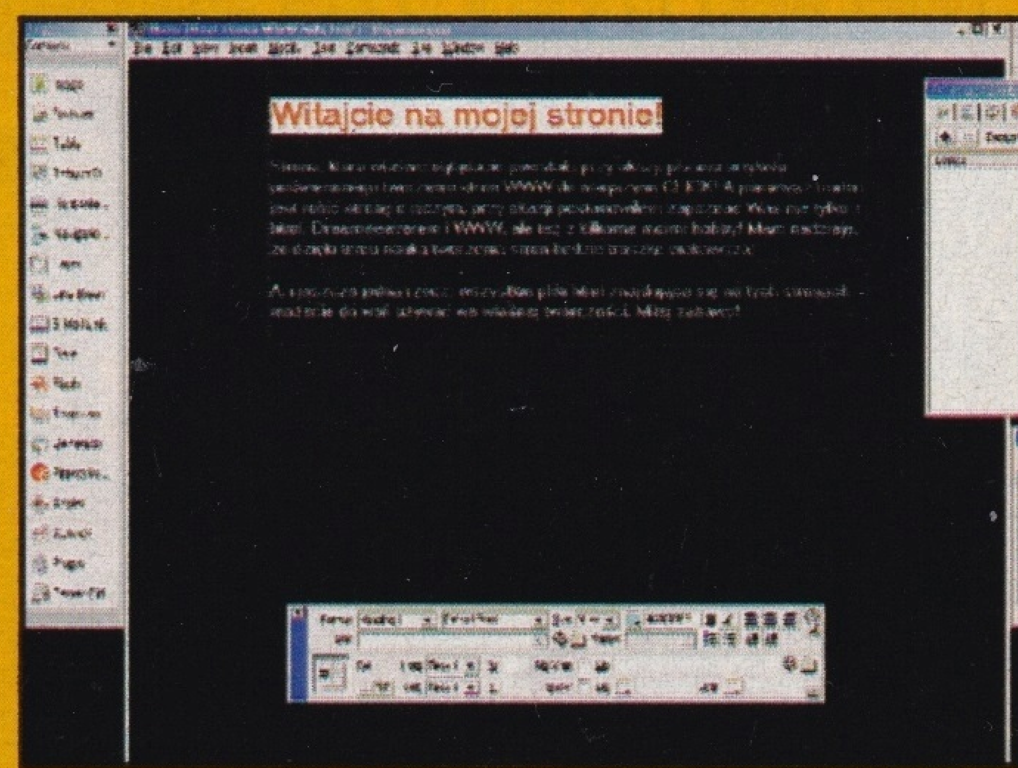
Szerokość tabeli – *Określa (w punktach lub procentowo) szerokość tabelki*

Grubość ramki – *Jeśli nie chcesz obwódki, wpisz tutaj zero*



Proporcje tabelki możesz zmieniać przy pomocy myszki. Wystarczy kliknąć w tabelkę, a następnie „złapać" jeden z zaczepów

■ Aby zacząć pisać w tabelce, wystarczy teraz kliknąć w jej wybrane okienko. W miarę wpisywania tekstu tabelka będzie się samoczynnie wydłużała.
■ Jeśli stworzyłeś tabelkę z kilkoma oknami, może się okazać, że jedno z nich zajmuje np. całą szerokość, a drugie jest malutkie. Nie martw się tym, wystarczy, że umieścisz w nim obrazek lub coś napiszesz, a okno zmieni swój rozmiar.
■ Oczywiście do tabelki możesz wstawić wszystko (tekst, grafikę i animację) identycznie, jak na pustej stronie.
■ Ustalając rozmiar tabelki w menu, pamiętaj o kilku szczegółach. Podanie szerokości w punktach spowoduje, że w każdej rozdzielczości ekranu tabelka będzie miała ten sam wymiar – mogą wtedy powstać dookoła niej brzydkie, puste przestrzenie. Podanie szerokości w procentach gwarantuje, że rozmiar tabelki dostosuje się nie tylko do rozdzielczości, ale też do zmiany wielkości okna przeglądarki WWW!

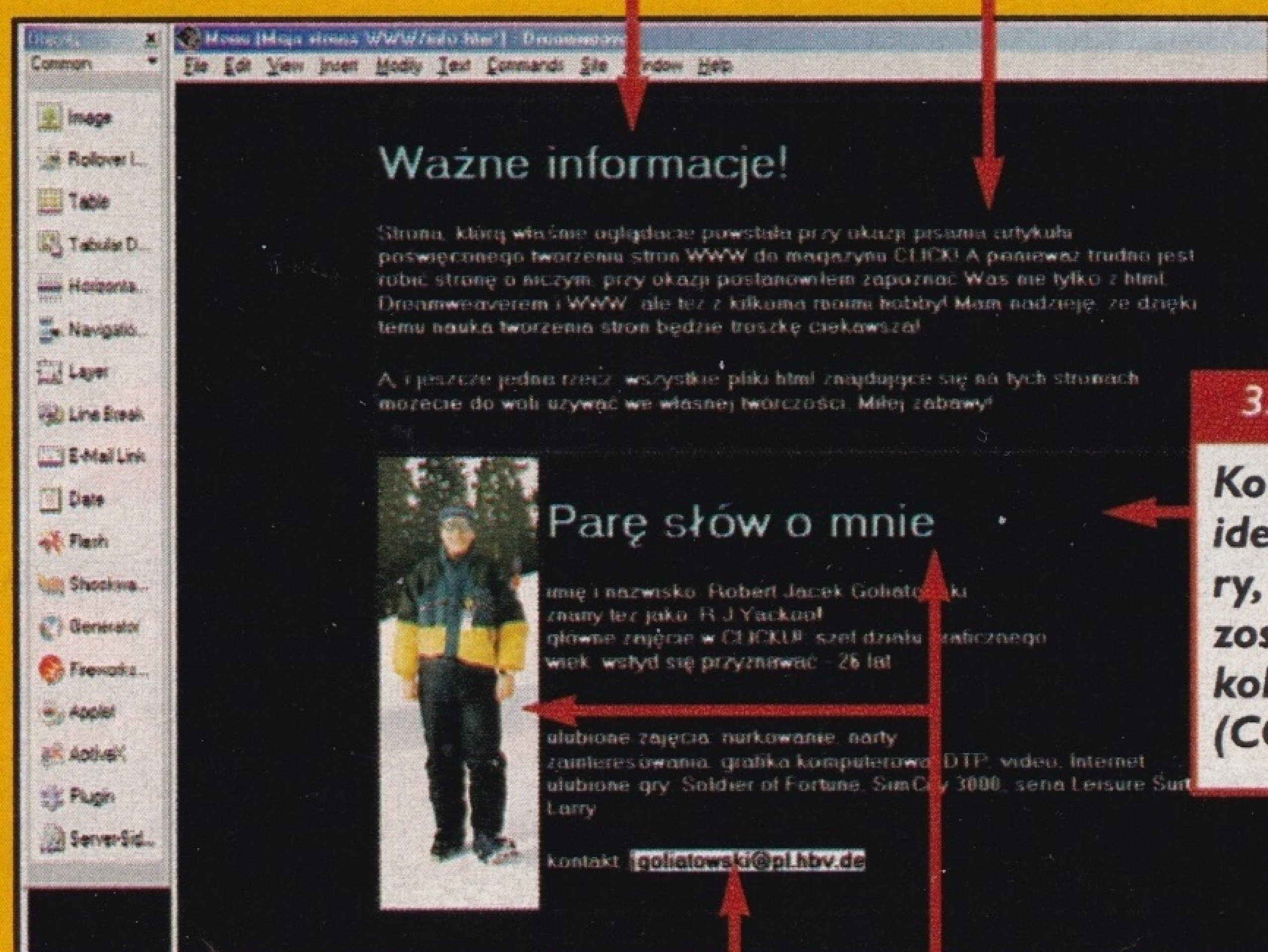


Najwygodniej jest najpierw wpisać cały tekst, a dopiero potem nadać mu odpowiednie parametry (wielkość, tytuły, kolory)

JAK POWSTAŁA MOJA STRONA?

1. Główna tabelka
Na początku stworzyłem tabelkę o rozmiarze 70% strony, bez ramki, z jednym polem

2. Tekst info ogólne
Po prostu wpisałem go z klawiatury, później zmieniłem wielkość liter i kolor w tytule



3. Dolna tabelka
Kolejna ramka ma identyczne rozmiary, ale podzielona została na dwie kolumny (COLUMNS – 2)

5. Odnośnik do poczty e-mail
Zaznaczyłem fragment tekstu i w oknie ***Link*** *(patrz ramka 8) podałem mailto:adres@serwera*

4. Zawartość dolnej tabelki
Do pierwszego okna wczytałem zdjęcie, do drugiego wpisałem tekst, zmieniając krój i kolor

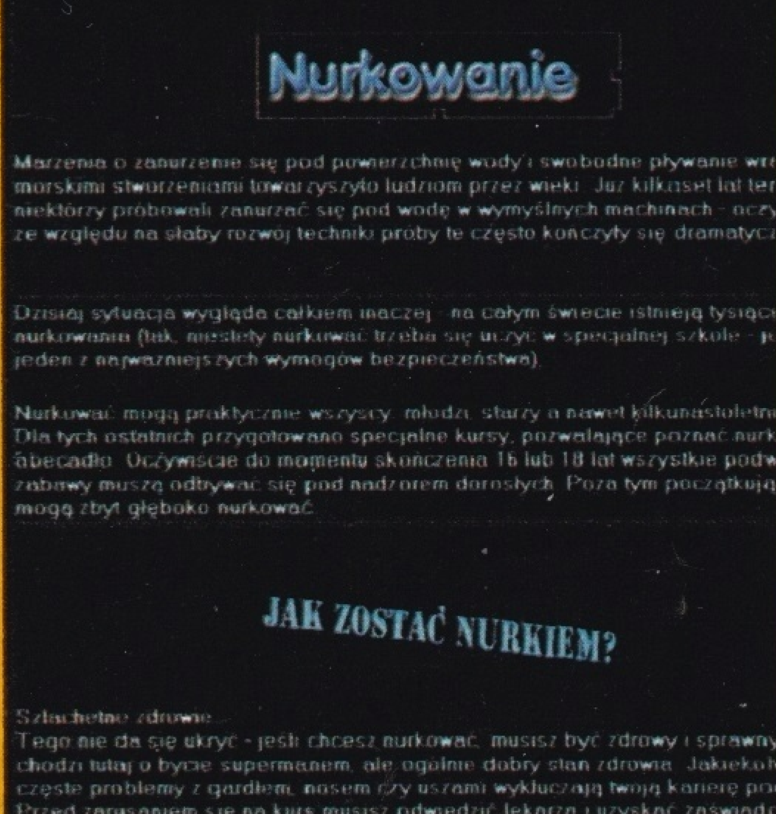
DLA ZNAWCÓW HTML

```
<html>
<head>
<title>Info</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-2">
</head>
<body bgcolor="#000000" text="#FFFFFF" link="#66FFFF"
vlink="#66FFFF" alink="#66FFFF">
<div align="center">
<table width="70%" border="0" height="219">
<tr>
<td height="238">
<h1><b><font color="#33CCFF">Ważne informacje!</font></b></h1>
 <h5>Strona, którą właśnie oglądacie, powstała przy okazji pisania
artykułu poświęconego tworzeniu stron WWW do magazynu
CLICK!</h5>
<h5>A, i jeszcze jedna rzecz: wszystkie pliki html znajdujące się na tych
stronach możecie do woli używać we własnej twórczości. Miłej
zabawy!</h5>
</td>
</tr>
</table>
<table width="70%" border="0" height="180">
<tr>
<td width="23%">
<div align="center"><img src="austria1.jpg" width="110" height="309"
border="1"></div>
</td>
<td width="77%">
<h1><b><font color="#66CCFF">Parę słów o mnie</font></b></h1>
<h5>imię i nazwisko: Robert Jacek Goliatowski<br>
znany też jako: R.J.Yackoo!<br>
główne zajęcie w CLICKU!: szef działu graficznego<br>
wiek: wstyd się przyznawać – 26 lat</h5>
<h5><br>
ulubione zajęcia: nurkowanie, narty<br>
zainteresowania: grafika komputerowa, DTP, video, Internet<br>
ulubione gry: Soldier of Fortune, SimCity 3000, seria Leisure Suit
Larry</h5>
<h5>kontakt: <a
href="mailto:jgoliatowski@pl.hbv.de">jgoliatowski@pl.hbv.de</a></h5>
</td>
</tr>
</table>
</div>
</body>
</html>
```

Kolorem czerwonym oznaczono kod html odpowiedzialny za wyświetlenie pierwszej (górnej) tabelki, na niebiesko kod do drugiej tabeli.

⑩ WIĘCEJ, ŁADNIEJ...

Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś wewnątrz tabelki stworzył... kolejną tabelkę, a w niej jeszcze jedną itd. Tej dziwnej metody używa się, aby uzyskać bardzo skomplikowane i dokładne rozmieszczenie poszczególnych elementów strony WWW.
■ Sam tekst, nawet ułożony w najładniejszej tabeli, wygląda raczej smutno. Musisz więc zadbać o wystarczającą ilość materiałów graficznych.
■ Poza zdjęciami przydadzą się też np. tytuły przygotowane w formie obrazków. Nie tylko oddzielą one od siebie poszczególne akapity, ale poprawią też wygląd stron.
■ Do umieszczania obrazków na stronie służy specjalne narzędzie kryjące się pod ikonką [Image].
■ Kiedy już wybierzesz wspomniane narzędzie, wystarczy wskazać odpowiedni plik obrazka.



Odrobina grafiki jeszcze nikomu nie zaszkodziła. Pamiętaj tylko, abyś nie przesadził z ilością obrazków!

■ Rozmiar obrazka możesz zmieniać – wystarczy złapać róg zdjęcia i przeciągać go myszką do momentu, w którym uzyskasz żądany rozmiar.



Co ciekawego w Sieci?

W Internecie możesz znaleźć wiele interesujących obrazków, grafiki i dźwięków, które przydadzą ci się przy tworzeniu strony WWW
http://gifcenter.qs.pl/
http://www.v-lo.krakow.pl/~cubbi/liczniki/
http://www.kurswww.hg.pl/
http://grafikasieciowa.koti.com.pl/
http://poczta.pnet.pl/~andzia
http://www.gif.konin.lm.pl/

ciąg dalszy za dwa tygodnie...

Tekst: R.J. „Yackoo"; Zdjęcia: Paweł Sonnenburg FotoStudio. Ubrania do sesji zdjęciowej wypożyczył sklep DIVERSE, W-wa ul. Chmielna 11 oraz TROLL, W-wa ul. Chmielna 27/31

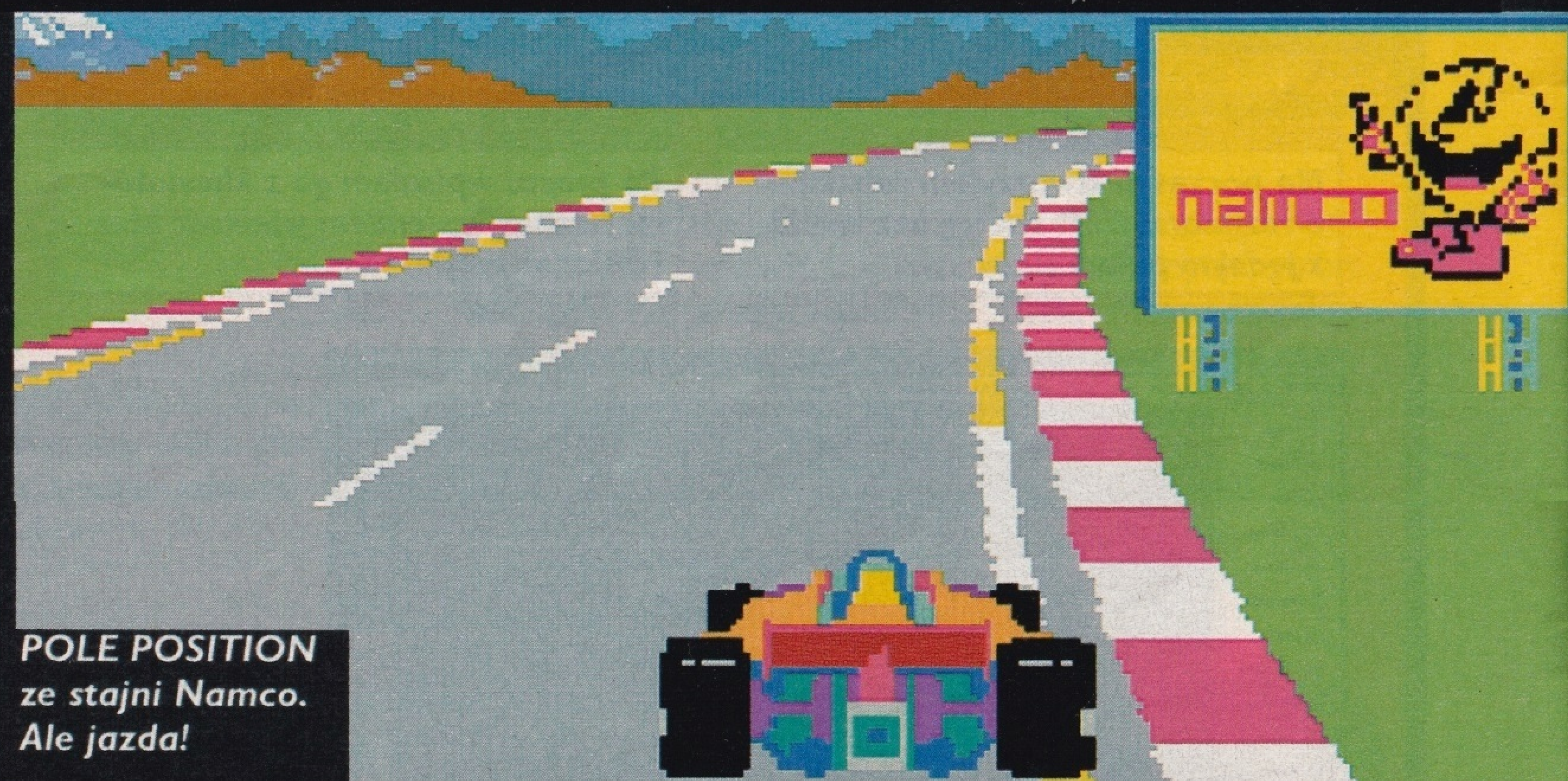
HIGH SCORE

COMPUTER EMULATION

Stare, ale jare

Dźwięk mono, mało kolorów, duże piksele – jednym słowem: hity starej daty. Magiczne hasło do świata klasyki brzmi: „emulatory"!





POLE POSITION ze stajni Namco. Ale jazda!

W porównaniu do filmów czy telewizji gry komputerowe i konsolowe nie wyszły jeszcze z okresu powijaków! Ich historia zaczęła się przecież około 25 lat temu. Wielu z nas nawet nie było wtedy na świecie. Niektórzy jednak pamiętają te czasy, kiedy genialni młodzi ludzie w garażach swoich rodziców robili niesamowite przeboje, które mimo kiepskiej grafiki i równie mało efektownego dźwięku sprawiały graczom o wiele więcej przyjemności niż dopracowane i przyspieszone akceleratorami hity nowego wieku. Działo się tak między innymi dlatego, że w dawnych czasach najbardziej liczyła się pomysłowość i sam temat gier, a ich twórcy musieli znaleźć sposób, żeby wciągnąć graczy w wirtualny świat, który pod względem grafiki nie był wcale doskonały. Ich wysiłki często przynosiły zaskakujące efekty, a na takie komputery jak Commodore 64, ZX Spectrum czy Amiga powstawały hity, które szybko stawały się prawdziwą klasyką gatunku.

Oj, aż zakręciła nam się łezka w oku. To dopiero były czasy! Cóż mają jednak zrobić ci, którzy dawno sprzedali ukochane stare maszynki, a chcieliby znowu powrócić do ulubionych gier z tamtych lat? A co z młodszymi graczami, którzy nigdy nie widzieli wielu doskonałych przebojów? Całe szczęście, że ktoś wpadł na genialny pomysł i wymyślił emulatory!

Dzięki nim na ekrany powracają hity lat 80. i wczesnych lat 90. Dostępne są również emulatory PSX, N64, czy GameBoya, które oferują zabawę w PC i Macach w konsolowe przeboje. Ostatnio zyskały one bardzo dużą popularność zwłaszcza wśród miłośników Pokemonów, którzy nie mają GBC.

Emulatory są normalnymi programami, które instaluje się w komputerze. Do zabawy potrzebne są też oczywiście gry. Niektóre programy, tj. bleem (najbardziej popularny obecnie emulator Playstation), wykorzystują normalne płyty z oryginalnej konsoli, które wkłada się do czytnika CD ROM w PC. Inne emulatory korzystają z tzw. ROM-ów (skrót od Read Only Memory), które można np. ściągać z Internetu i zainstalować na własnym komputerze. Tutaj jednak zaczyna się problem...

(Nie)legalnie i (nie)fajnie

Większość przerobionych konsolowych programów nie jest bowiem legalna i używając ich, łamie się prawo! W końcu twórcy gier robili je na określone platformy i mogą nie być zachwyceni faktem, że ktoś rozpowszechnia ich dzieła, a oni nie dostają za to ani grosza. Tak naprawdę sytuacja nie jest całkiem jasna. Nawet w USA, gdzie prawo jest bardzo surowe, nikt nie wie, jak traktować emulację. Jedni twierdzą, że można korzystać z ROMów gier, które się legalnie posiada (np. masz kolekcję klasyki z czasów dzieciństwa, ale wyrzuciłeś sprzęt, na jaki ona działała). Inni uważają, że ROMy można legalnie przechowywać na komputerze przez 24 godziny (tj. pliki MP3). Przyjęto więc zasadę, że emulatory są legalne, zabronione jest natomiast kopiowanie czy przetwarzanie przygotowanych na nie programów. W ten sposób wygrywają takie programy jak np. bleem czy Virtual Game Station, które wykorzystują oryginalne płyty na Playstation. Sytuacja zaczyna się zmieniać już w przypadku produktów Nintendo. Trudno sobie przecież wyobrazić wpychanie do odtwarzacza CD ROM-u w PC cartridge do GameBoya. Tak więc wiadomo, że w tym przypadku konieczne jest korzystanie z nielegalnych ROM-ów.

Najlepsze legalne strony z najwspanialszymi hitami

www.back2roots.org
Projekt „Amiga Cultural" jest największym archiwum oficjalnie dopuszczonych gier na 16-bitową Commodore Amiga

http://home.snafu.de/chicano/
Zbiór odnośników i emulatorów na każdy system. Znajdziesz tu np. oryginalnego PONGA z 1972 roku! Strona jest po niemiecku, ale to nie zmniejsza jej wartości

www.emulation.ch
Zawiera hity, które zostały oddane przez swoich autorów gratis na pożarcie internautom. Między nimi odkopiesz tutaj wiekowego HOBBITA i ELITE



Najlepsza klasyka



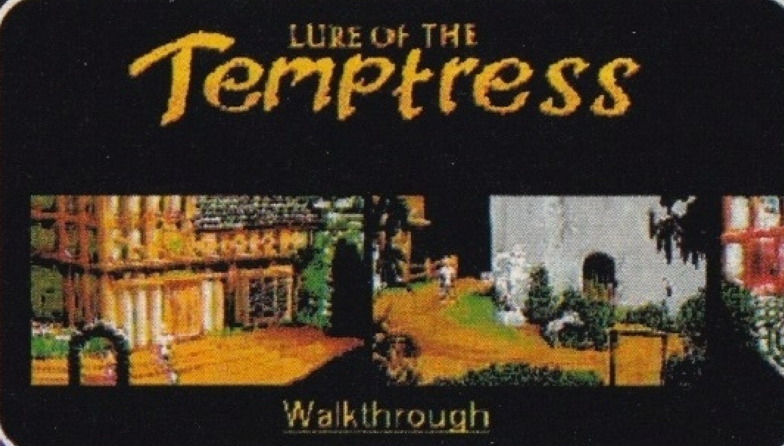
Nieśmiertelna klasyka: pani Pac-Man i jej mężulek



Stary, poczciwy szaleniec Jim Robal z EARTHWORM JIM na Sega Mega Drive



KING OF FIGHTERS 98 na NEO GEO



Na stronie firmy Revolution, czyli angielskich speców od przygodówek, znajdziesz takie doskonałe perełki z tego gatunku jak np. LURE OF THE TEMPTRESS



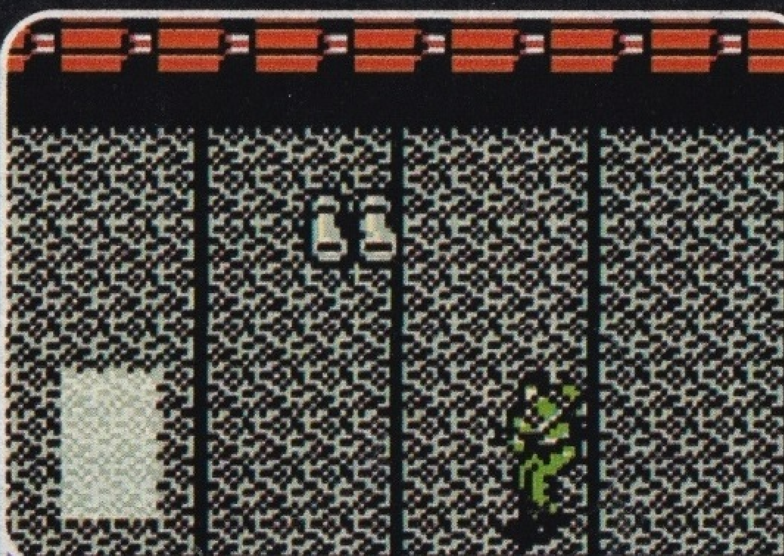
No tak, nikt nie obiecywał wodotrysków graficznych. Zamiast nich dostaniesz wspaniałą przygodę. Jeżeli wybierasz takie wyjście, to zapraszamy do ULTIMY 3



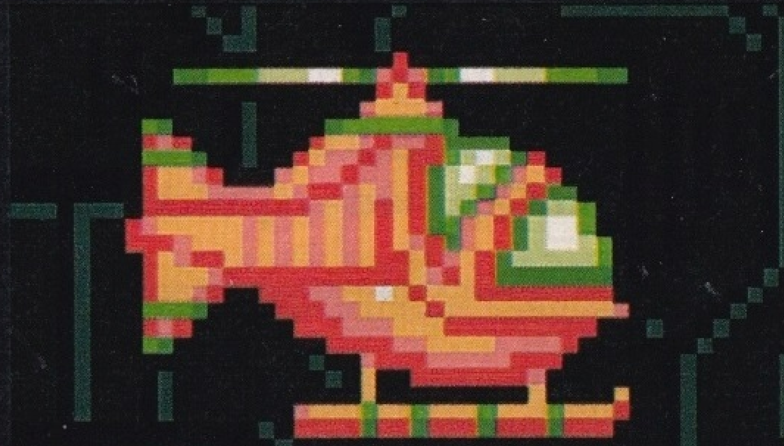
Emulatory są programami bezpłatnymi i proponują również za darmo wiele klasycznych gier. Tutaj widzisz ofertę niemieckiej grupy progamistów Factor Five



Czy poznajesz te okolice? Rozległe przestrzenie, które trzeba pokonywać na własnych, krótkich nóżkach? Tak! To jest właśnie FINAL FANTASY 3, przebój nad przeboje



W archiwach emulatorów oczekują także liczne kultowe gry minionych lat. Na zdjęciu hit NES – METAL GEAR. Solid Snake wygląda przystojnie, tak jak zwykle



Helikopterek jak żywy. Przyleciał prosto z BLOOD MONEY na Amigę i szykuje się na twojego PC

INFO

Pojęcie emulacji określa odtworzenie jakiegoś systemu na innej platformie. Dzisiejsze PC mają dużo więcej mocy niż ich poprzednicy, np. C-64 czy Super Nintendo. Dlatego możliwości graficzne i dźwiękowe starych urządzeń można naśladować na nowoczesnych PC właśnie dzięki emulatorom. Włączasz taki program i twój ekran (lub pojedyncze okno na nim) zachowuje się dokładnie tak, jak stary system. Ambitni programiści tworzą emulatory z oszczędności oraz nostalgii – nie chcą mimo zmiany systemu rezygnować ze starego dobrego oprogramowania. Najczęściej wystawiają je bezpłatnie w Sieci. Tam przede wszystkim znajdują je gracze. W ten sposób, zamiast zniknąć w mrokach dziejów, stare hity przeżywają swoją drugą młodość.

Obecnie emuluje się prawie każdy system – od starej konsoli Atari aż po Nintendo N64 (i inne nowoczesne konsole).

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Zdjęcie: Paweł Sonnenburg – FotoStudio

Obok firm, emulatorami zainteresowani są również prywatni programiści lat 80.: razem z zezwoleniem na wydanie gier C-64 czy Atari wysyłają oni pośrednikom odpowiednich witryn internetowych ciekawe anegdotki o powstawaniu ich dzieł i dzięki temu mogą dłużej grzać się w promieniach sławy. Z takiej sytuacji zadowoleni są więc wszyscy: gracze, ale też i producenci.

Pamiętaj więc, żeby korzystając z usług stron z emulatorami i ROMami, sprawdzać legalność zawartości takich witryn. Wejście w konflikt z prawem to wcale nie jest nic wesołego!

Nintendo rusza na wojnę

Dlatego też producenci konsol zabrali się do ostrej walki z emulatorami. Na specjalnej stronie Nintendo można przeczytać, że nielegalne są zarówno ROM-y, jak i emulatory (a zwłaszcza UltraHLE, na którym można bawić się grami właśnie tej firmy). Od dłuższego czasu Nintendo wysyła też „miłosne liściki" do twórców stron, na których znajdują się ROM-y, skutecznie żądając ich wycofania. Natomiast SONY spotkało się w sądzie z twórcami bleema. Okazało się jednak, że skoro program wykorzystuje legalne gry na PSX, to nie promuje piractwa. Podobnie miała się sprawa w przypadku innego emulatora PSX, czyli Virtual Game Station na Maca, mimo że jego autorzy zostali oskarżeni o wykorzystanie podczas prac fragmentu programu z Playstation i sprawa przechodziła w USA z jednego sądu do drugiego. Nintendo i SONY zapowiedzieli jednak dalszą walkę z twórcami emulatorów.

Nie ze wszystkimi programami jest taki problem. Na niektórych stronach publikowane są ROM-y produkowane przez miłośników starych komputerów, którzy udostępniają swoje gry za darmo. I chociaż według prawa każda gra z minionych 50 lat (a np. w USA z 75) posiada prawa autorskie, to czasami stare przeboje zostają zwolnione z takich ograniczeń, choćby z powodów planowanych udoskonaleń i kolejnych wydań, a rozpowszechnienie oryginału starego hitu może przynieść nowej grze popularność i darmową reklamę.

TEST

Emulatory

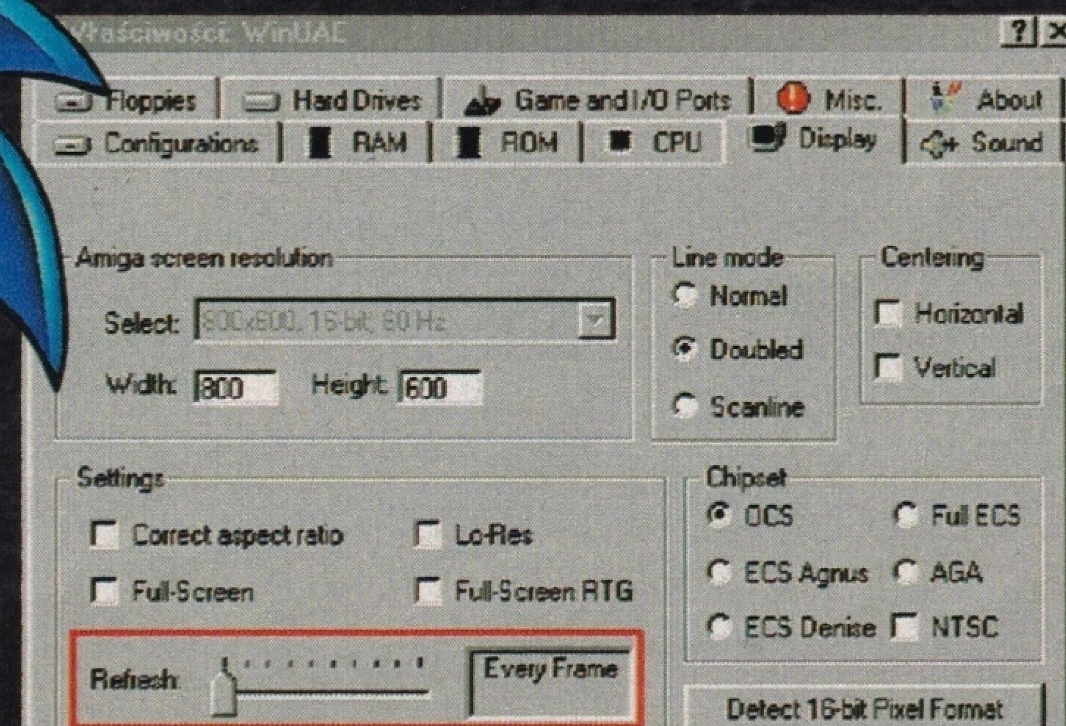
Istnieje wiele emulatorów – ale który program działa bez zarzutów i stabilnie? Poddajemy testom dziesięć najważniejszych emulatorów starych komputerów i konsol

Podstawowe zasady działania emulatorów wyjaśniliśmy na dwóch poprzednich stronach. Teraz spróbujemy pociągnąć najważniejsze emulatory za cybernetyczne języki. Większość emulatorów jest niedostępna w normalnej sprzedaży, musisz je ściągnąć z Sieci albo kupić w sklepie na Zachodzie. Taki program jest rozprowadzany w formie spakowanej jako archiwum „Zip" lub „StuffIt". Po rozpakowaniu przesyłki możesz od razu używać emulatora (klikając na plik z rozszerzeniem .EXE). Czasami jednak konieczne jest zastosowanie instalatora. Po starcie programu niezbędne może być użycie menu opcji. Tam konfigurujesz joystick, klawiaturę i dopasowujesz program do swojego komputera.

Najważniejszą funkcją każdego emulatora jest „Frameskipping", który reguluje szybkość działania gry. Ustawieniem standardowym jest „1" – procesor wyświetli każdą pojedynczą klatkę obrazu na monitorze.

Jeżeli zmienisz ustawienie na „2", komputer pokaże tylko co drugą klatkę i oszczędzi w ten sposób czas obliczeń. Ucierpi jednak na tym płynność gry.





Odświeżanie w menu WinUAE (patrz czerwone oznakowanie). W innych emulatorach ta funkcja jest nazywana „Frameskipping"



Na SNES wyszło sporo ciekawych gier np. DONKEY KONG COUNTRY

www.snes9x.com

SNES9x

Ten wygodny w obsłudze emulator pozwala przenieść gry z 16-bitowego Super Nintendo (SNES) na PC. Jest nawet kompatybilny z najważniejszym oprzyrządowaniem na tę konsolę. Emulator umożliwia też zabawę w stare przeboje w aż pięciu graczy – dzięki temu możesz walczyć z kolegami na jednym komputerze lub połączyć się za pomocą LAN czy Internetu.

Niestety SNES9x kapituluje przed niektórymi tytułami wykorzystującymi specjalne chipy (np.: PILOT WINGS) – wszystkie inne programy chodzą natomiast bez zarzutu.

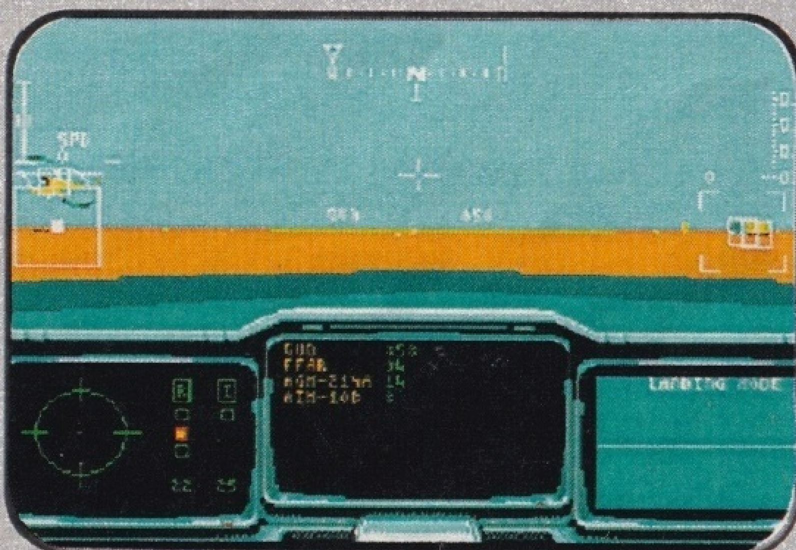
Cena: bezpłatny

Minimalne wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM, DirectX6 lub Macintosh Power PC

Wady i zalety

+ Dowolny format obrazu, możliwość gry wieloosobowej
− Problemy z uruchamianiem niektórych gier

Najlepszy emulator SNES, dzięki niemu możesz nawet rozgrywać pojedynki w Sieci — 5



Grę THUNDERHAWK możesz dostać na http://back2roots.emuunlim.com

www.codepoet/UAE/

WinUAE

Jeden z najlepszych i najbardziej uniwersalnych emulatorów kultowego komputera Amiga. Dostępny za darmo, musisz jedynie dokupić do niego Kickstart (odpowiednik BIOSu we współczesnych komputerach). WinUAE potrafi emulować prawie wszystkie modele Amig (np. A500, 1000, 1200). Posiada rozbudowane opcje umożliwiające precyzyjne ustawienie parametrów pracy (tryb graficzny, dźwięk itp.). Możliwe jest granie na klawiaturze, joystickiem lub myszą, a jako pamięć zewnętrzna wykorzystywany jest dysk twardy PC.

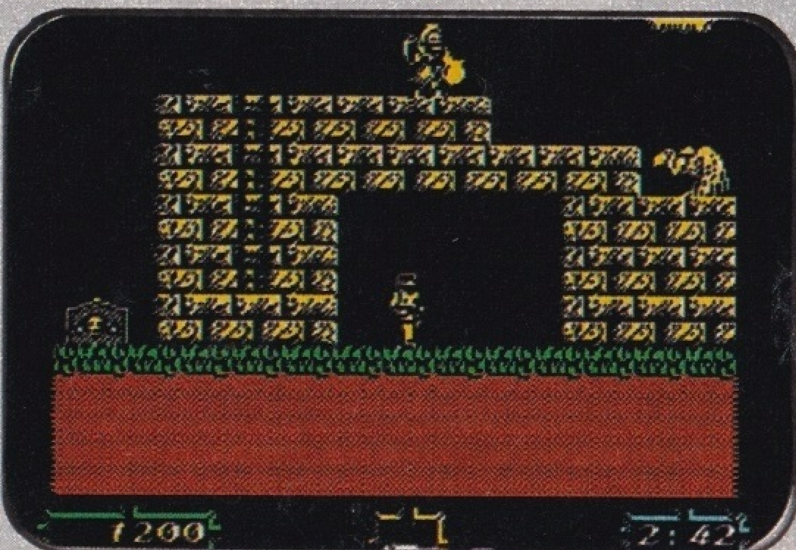
Cena: bezpłatny (ok. 60 zł za Kickstart)

Minimalne wymagania: Pentium 233, 64 MB RAM, DirectX6, Windows 9x/NT/2000

Wady i zalety

+ Emuluje wszystkie typy komputera Amiga
− Skomplikowana konfiguracja, trudna obsługa dla początkujących

Bardzo duże możliwości emulacji, niestety, trudne do wykorzystania przez amatorów — 4+



GHOST'N'GOBLINS na starym, poczciwym ZX Spectrum

www.palmtop.nl

Sinclair Spectrum

Niestety, działa tylko z komputerami typu Palmtop, ale dzięki temu dostarcza doskonałą rozrywkę np. w podróży autobusem. Polecany na urządzenia z kolorowym monitorem, joypadem i klawiaturą, gdyż przestawianie ustawień do każdej gry za pomocą klawiszy funkcyjnych doprowadzić może do białej gorączki. Na tym emulatorze możesz grać w ponad 5000 tytułów – także w pierwsze „domowe gierki" takich twórców jak Rare, David Perry, Steve Kelly i Julian Gollop (X-COM). Takim przebojom mogą tylko nie podołać starsze typy urządzeń np. Cassiopeia E-10.

Cena: bezpłatny

Minimalne wymagania: Palmtop lub inne urządzenia korzystające z WinCE 2.0

Wady i zalety

+ Bardzo prosta obsługa, automatyczna instalacja
− Wersja kieszonkowa, nie pasuje do starszych typów urządzeń

Bardzo prosty i łatwy w obsłudze emulator ZX Spectrum, na który jest wiele gier — 4-



Takie przeboje jak STRIDER kiedyś królowały jedynie w salonach gier

www.mame.net

Mame

Inaczej Multiple Arcade Machine Emulator – przemienia PC w salon gier. Pomiędzy 1500 ROM-ami, które możesz na nim uruchomić, znajdują się takie hity, jak np. PAC–MAN, DIG DUG czy STREET FIGHTER 2. Niestety, wystartowanie programu (w DOSie) jest nieco uciążliwe, za to ROM-y chodzą gładko i gra się bez problemów. Dodatkową zaletą programu jest możliwość ustawienia w nim wielu znanych z automatów opcji (np. liczby graczy czy wrzucanych monet). Gra się na klawiaturze, myszą i joystickiem.

Cena: bezpłatny

Minimalne wymagania: Pentium 90

Wady i zalety

+ Duża prędkość działania, dobrze pracuje nawet na słabych komputerach
− Kłopotliwa konfiguracja poprzez polecenia DOS

Salon gier w twoim komputerze: chodzi bez zarzutu i daje wiele frajdy — 4+



NoCash i mała konsolka GameBoy zupełnie jak żywa

www.work.de/nocash/

NoCash

Jest to jeden z lepszych emulatorów GameBoya. Dzięki niemu można grać w prawie wszystkie gry na tę konsolkę. Wersja czarno-biała jest darmowa, jednak aby grać w kolorze, trzeba zarejestrować program. Emulator posiada też wygodne narzędzia programistyczne. HexEditor, Debugger i Assembler zapewniają pełny dostęp do pamięci GameBoya. Program symuluje równocześnie aż do 12 konsol, które można połączyć przez wirtualne linki. NoCash ma jednak jedną wadę: początkujący gubią się w gąszczu jego opcji.

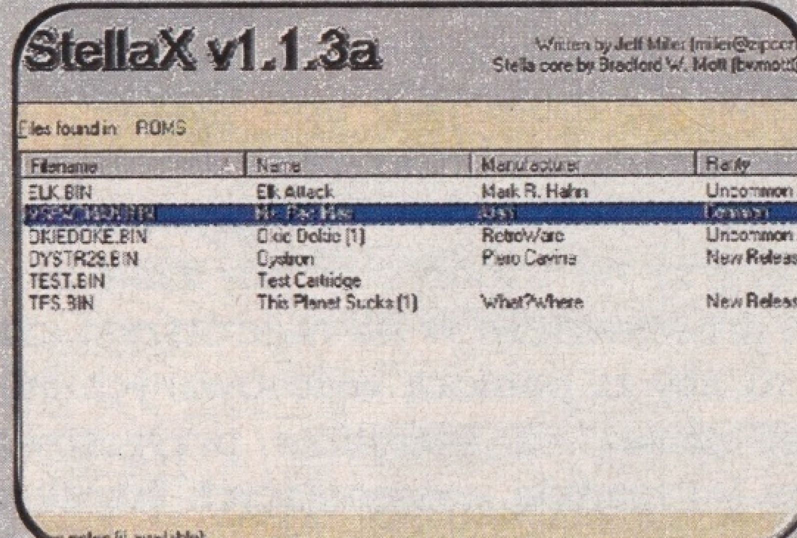
Cena: ok. 30 zł

Minimalne wymagania: Pentium 90

Wady i zalety

- (+) Darmowa wersja czarnobiała, można bawić się nim z kolegami
- (–) Skomplikowane menu, które utrudnia skorzystanie ze wszystkich narzędzi

Bardzo dobry emulator GameBoya, daje możliwość pojedynków wieloosobowych — **5**



Emulator dla wszystkich. Bank danych zawiera dużo cennych informacji

www.emuunlim.com/stellax/

StellaX

StellaX przeniesie cię na nowo do czasów, kiedy gry wideo świętowały swoje sukcesy. Atari 2600 było pierwszą prawdziwą konsolą, więc grafika i dźwięk są odpowiednio skromne. Dzięki łatwej obsłudze masz do czynienia z idealnym emulatorem dla początkujących: automatycznie udaje kontrolery takie jak klawiatura numeryczna i specjalny analogowy manipulator przy użyciu standardowej klawiatury, myszy lub joysticka.

Praktyczna propozycja dla kolekcjonerów: dołączona baza danych dostarczy im przydatnych informacji o oryginalnych grach na stare Atari.

Cena: bezpłatny

Minimalne wymagania: Pentium 90 lub Macintosh Power PC

Wady i zalety

- (+) Stabilny, łatwy w obsłudze dla użytkownika
- (–) Tylko tryb pełnoekranowy, inne działanie klawiszy PC i Atari

Bardzo prosty w instalacji, standardowo zawiera cztery proste gry — **4+**



Na tym emulatorze bez problemu pograsz w SONIC 3

www.emulhq.com

Kgen98

Mega Drive Segi podbił serca graczy nie tylko hitami SHINOBI i SONIC, lecz również przeładowanymi akcją strzelankami. Nic więc dziwnego, że coraz więcej osób chce powspominać stare czasy. Emulator tego sprzętu działa co prawda pod DOS, jest jednak kompatybilny także z Windows. Obsługuje joystick i kartę muzyczną, umożliwia też zabawę dwuosobową. Z małymi wyjątkami współpracuje bez zarzutu z prawie wszystkimi grami na Mega Drive. Także przekazywany dźwięk jest czysty i wyraźny. Wadę programu stanowi brak symulacji kontrolerów konsoli.

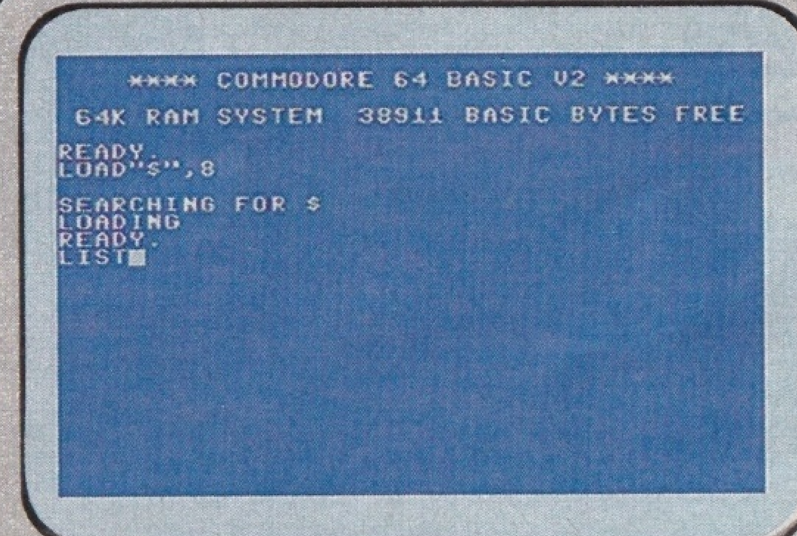
Cena: bezpłatny

Minimalne wymagania: Pentium 75

Wady i zalety

- (+) Duża prędkość działania, chodzi pod Windows
- (–) Czasami źle działa grafika, brak symulacji kontrolerów

Łatwa obsługa, wysoki stopień zgodności z oryginałem, małe wymagania — **4+**



Klawisz F10 uruchamia menu. Tutaj wybiera się poszczególne opcje

www.computerbrains.com/ccs64/

CCS64

Do końca lat 80. Comodore 64 odgrywał wiodącą rolę wśród domowych komputerów. CCS64 bardzo dobrze symuluje nie tylko sam komputer, ale również stacje dysków, drukarki i magnetofon. Nie musisz bawić się ustawieniami grafiki i dźwięku, po kliknięciu przechodzisz bezpośrednio do ekranu C-64. Przez naciśnięcie F10 wchodzisz do menu opcji – tutaj m.in. „wczytujesz programy”. Aby rozpocząć grę, musisz znać podstawy języka Basic (komendy Load, List, Run). Profesjonaliści mają też dostęp do pamięci C–64.

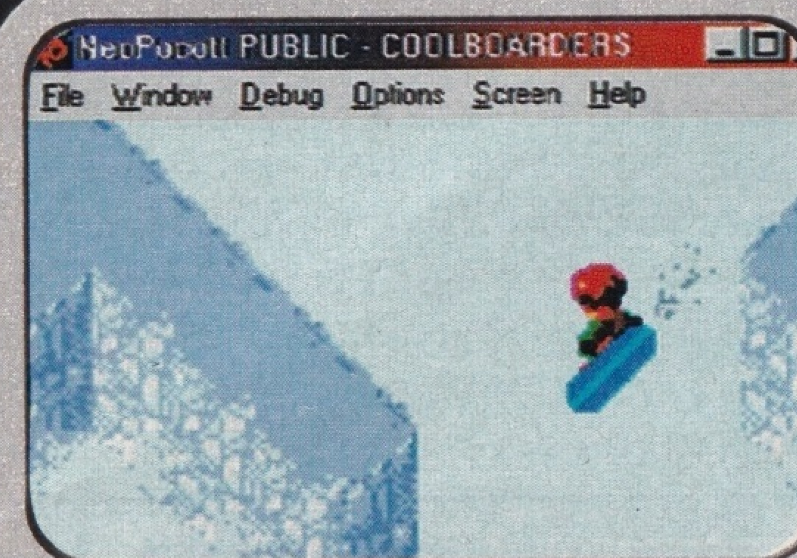
Cena: bezpłatny

Minimalne wymagania: Pentium, karta graficzna SVGA

Wady i zalety

- (+) Symuluje dyskietkę i kasetę, działa ze wszystkimi programami z C–64
- (–) Programy wczytują się długo, tylko tryb pełnoekranowy

Dzięki CCS64 twój PC stanie się jednym z najlepszych domowych komputerów! — **5**



COOL BOARDERS na Neo Geo Pocket to dużo śniegu i dobrej zabawy

http://emu5ever.emuunlim.com

Neo Pocott

Sprzedaż Neo Geo Pocket wstrzymano w 2000 roku, ale pojawił się jej godny zastępca. Niestety, dzięki Neo Pocott możesz bawić się tylko w połowę wszystkich dostępnych na NGP gier. Reszta albo w ogóle nie działa, albo pokazuje grafikę z błędami. Ma się to jednak zmienić w najbliższej przyszłości, ponieważ producenci szykują nowsze wersje programu. Dzięki dużemu zainteresowaniu Neo Pocott w Internecie pojawiają się coraz to nowsze bezpłatne gry przygotowane przez amatorów. I ty możesz napisać własny przebój!

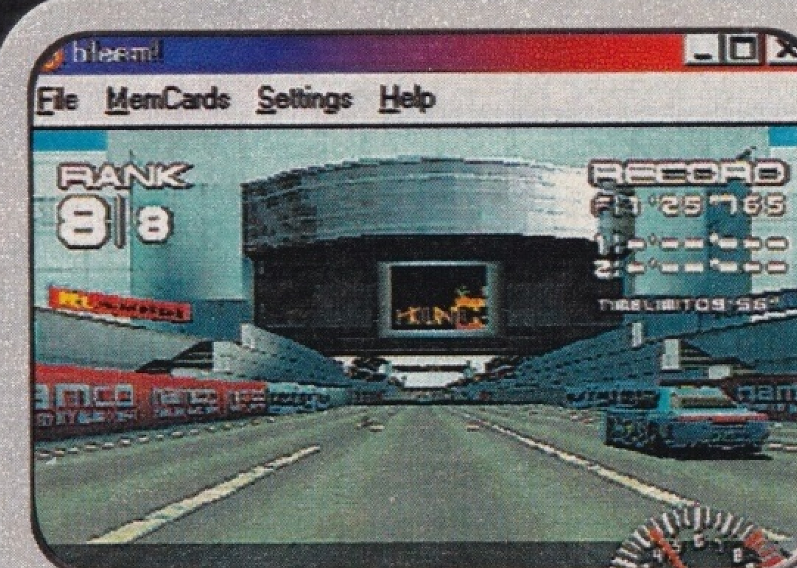
Cena: bezpłatny

Minimalne wymagania: Pentium 233, Macintosh Power PC

Wady i zalety

- (+) Częste uaktualnienia, prosta obsługa, nowe tytuły
- (–) Niektóre gry się zacinają, błędy w grafice, kiepski dźwięk

Emulator z widokami na przyszłość, jednak na razie ma zbyt wiele błędów — **3**



Dzięki temu programowi możesz pograć np. w RIDGE RACER IV

www.bleem.com

Bleem!

Za pomocą Bleem! możesz przenieść gry z Playstation na swój komputer. W przeciwieństwie do pozostałych emulatorów pracuje on nie na ROM-ach, ale na oryginalnych płytach CD. Program radzi sobie z większością gier na Playstation, ale często popełnia błędy w odtwarzaniu grafiki. W szczególności przy grach akcji słabszy sprzęt zaczyna się „dławić”. Aby zagrać bez żadnych przeszkód, powinieneś mieć przynajmniej Pentium III 400 i akcelerator 3D. Zaletą Bleema! jest niewątpliwie uporządkowane menu, które bardzo ułatwia zabawę.

Cena: ok. 80 zł

Minimalne wymagania: Pentium 233, 16 MB RAM, CD-ROM, karta dźwiękowa

Wady i zalety

- (+) Łatwa instalacja, czytelne menu
- (–) Błędy w odtwarzaniu grafiki, rozmyty obraz, dziwna konfiguracja klawiszy

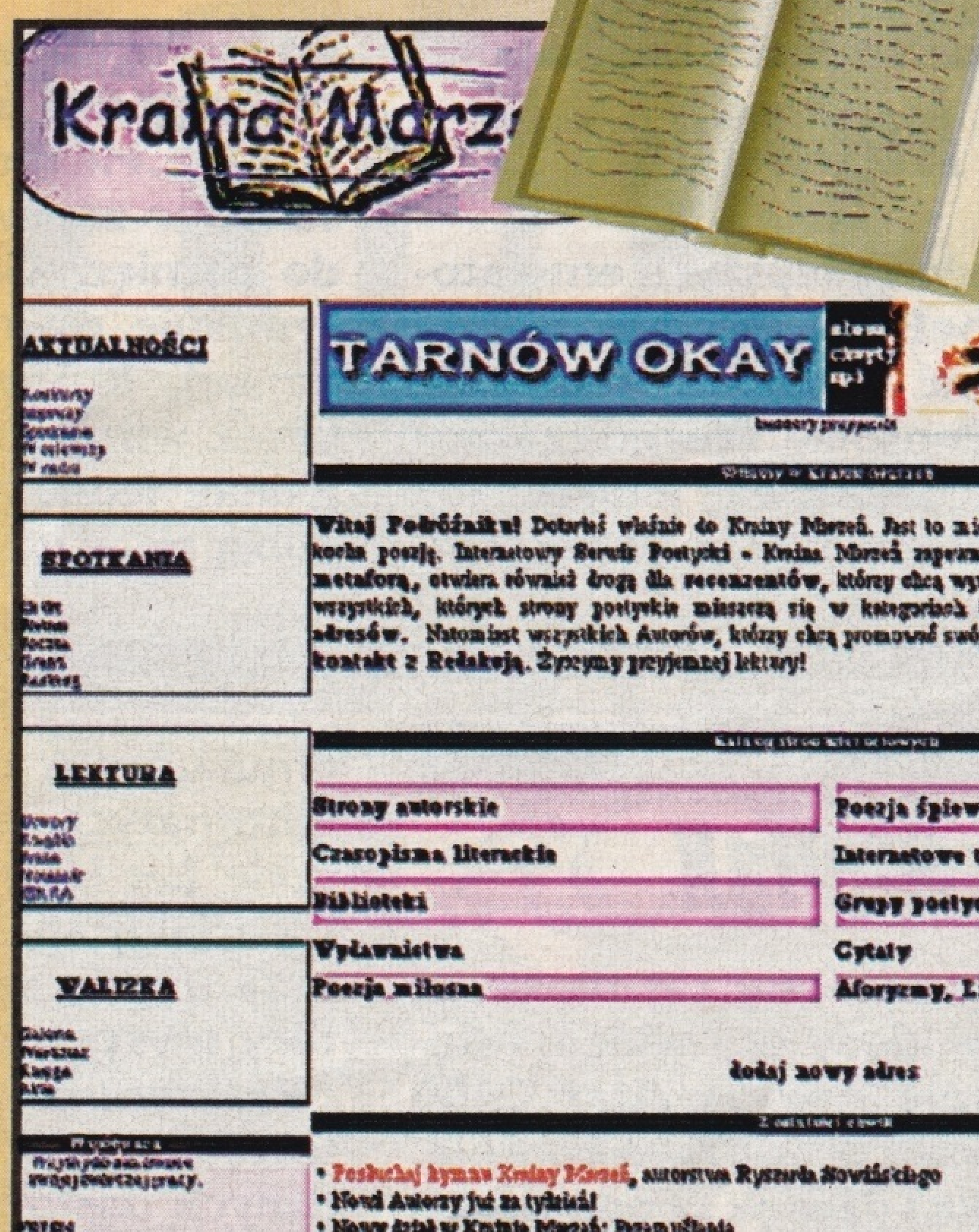
Tylko dla szybkich komputerów, wiele gier działa w sposób nieprawidłowy — **3+**

Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwalina

Jestem poetą

http://www.kraina.okay.pl/

Kraina Marzeń jest doskonałym miejscem, w którym można zaprezentować światu swe poetyckie talenty. Dzięki Internetowi twoja, skrywana dotąd po szufladach, twórczość będzie mogła ujrzeć światło dzienne. Życzliwi krytycy Internetowego Serwisu Poetyckiego spojrzą na twoje utwory i podpowiedzą, co można zmienić, aby były jeszcze lepsze. Sam również możesz zabrać głos i podzielić się z przyjaciółmi „po piórze" swoimi uwagami. Nawet jeżeli nie piszesz, a tylko interesujesz się poezją, powinieneś zajrzeć na **www.kraina.okay.pl/** choćby po to, aby dowiedzieć się więcej o metaforach, przenośniach i innych środkach stylistycznych. Na stronie można znaleźć również najświeższe wiadomości ze świata literatury, spotkać na czacie znanych poetów i pościągać trochę interesujących MP3. Naprawdę warto tu kliknąć.

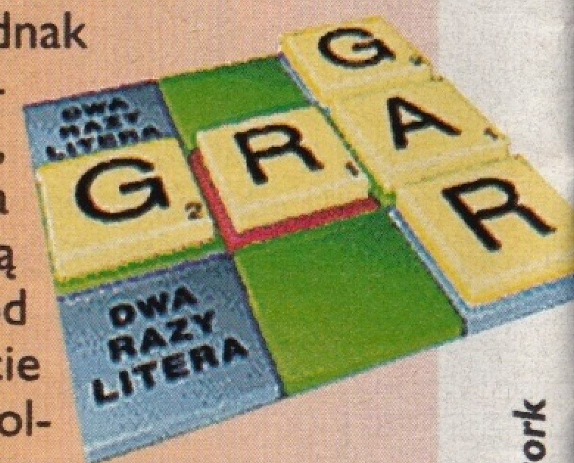


Wirtualne Scrabble

http://games.cronix.pl

Gier on-line jest w Internecie całe mnóstwo. Dość trudno jednak znaleźć ciekawą, dobrze zrobioną i wciągającą zabawę, która jednocześnie rozwija umysł i nie jest nudna. Jedną z takich gier jest znana od wielu lat na całym świecie planszowy Scrabble. Jego polska wersja sieciowa umieszczona została pod adresem **http://games.cronix.pl**.

W tej grze nie chodzi o to, aby zabić jak najwięcej przeciwników w jak najkrótszym czasie, ale o to, aby za pomocą wylosowanych literek układać słowa na specjalnie przygotowanej planszy. Im rzadziej występujących literek używasz, tym więcej punktów dostajesz. Kto zbierze najwięcej punktów, wygrywa. Prawda, że łatwe? Jak trochę poćwiczysz i będziesz naprawdę dobry, będziesz mógł wziąć udział w internetowych mistrzostwach Polski organizowanych przez firmę Cronix.





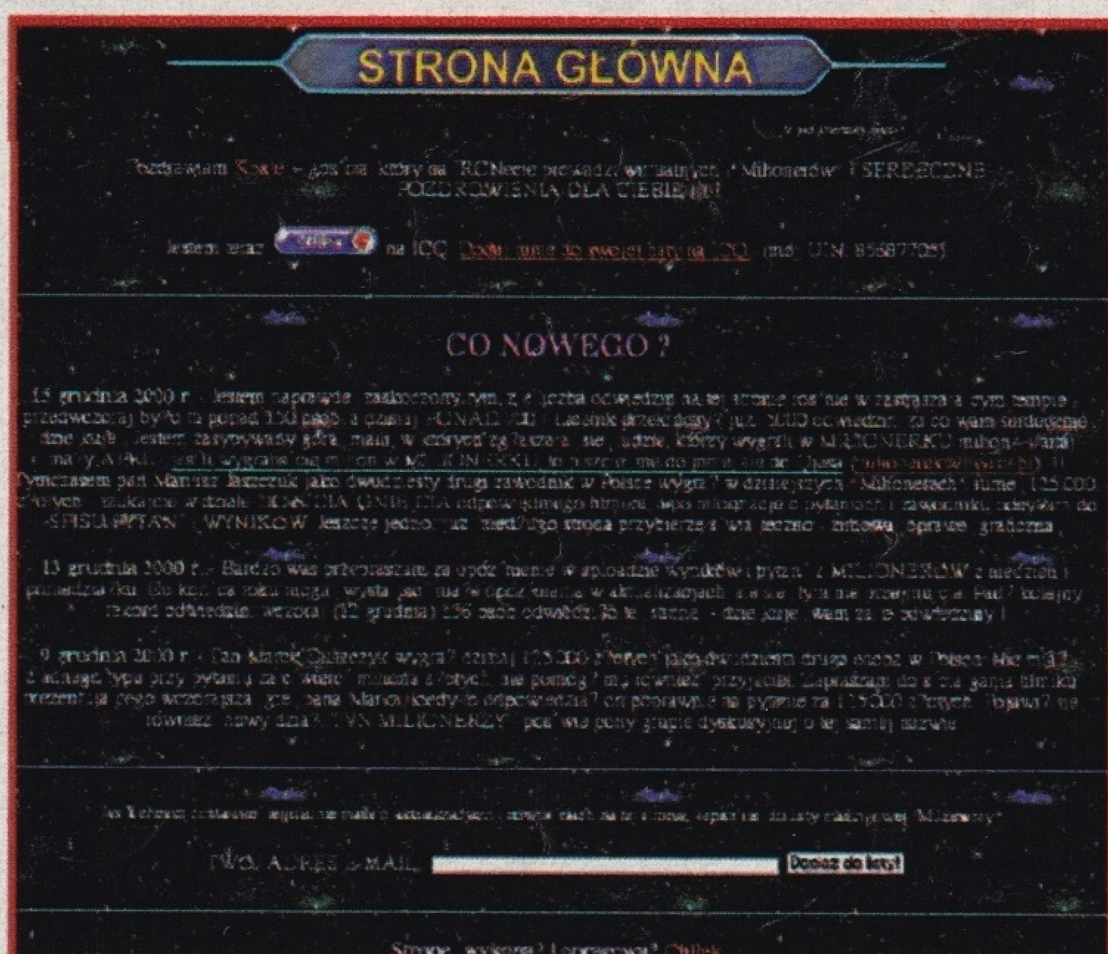
Dla milionerów

http://www.1000000.prv.pl ; http://www.milionerek.of.pl



Telewizyjne teleturnieje przyciągają codziennie przed ekrany miliony widzów. Wszyscy z zapartym tchem śledzą losy bohaterów. Chociaż w każdym odcinku dzieje się to samo, teleturnieje utrzymują się niezmiennie w czołówce oglądalności. A jaki program według widzów jest najlepszy? Oczywiście, że nadawani w stacji TVN „Milionerzy". Teleturniej jest tak popularny, że doczekał się swojej strony internetowej pod adresem **www.1000000.prv.pl**, na której oprócz informacji o samym teleturnieju i jego prowadzącym – Hubercie Urbańskim, znajdują się najciekawsze fragmenty telewizyjnej rozgrywki. Można ściągnąć np. plik avi, na którym pan Władysław Kostrzewski jako pierwszy w Polsce wygrywa 500000 złotych.

Jeżeli jednak znudziło ci się kibicowanie zawodnikom i sam chciałbyś zasmakować sławy milionera, to masz dwie możliwości. Możesz zadzwonić do prawdziwych Milionerów i liczyć na łut szczęścia, że zostaniesz wybrany do programu. Po drugie, możesz wejść na stronę **www.milionerek.of.pl** i ściągnąć grę Milionerek, której zasady niewiele różnią się od teleturniejowych. Gra jest naprawdę dobra i wciągająca. Bardzo miło wygrać w niej milion, chociaż trochę szkoda, że pieniądze są tylko wirtualne. Nowa edycja gry będzie gotowa już na początku marca.



50:50

Johnny Bravo w Sieci

http://www.CartoonNetwork.pl

Cartoon Network uruchomił swoją nową stronę internetową. Tym razem w całości po polsku. Wystarczy wpisać adres **www.CartoonNetwork.pl**, by znaleźć się w świecie bajkowych przygód, jakie spotykają naszych ulubionych bohaterów kreskówek. Na stronie umieszczono dużo grafiki, w tym wygaszacze ekranu, które można ściągnąć na swój komputer. Godne polecenia są także bardzo zabawne interaktywne zabawy. Jeśli chcesz obejrzeć fragmenty ulubionego filmu, po prostu kliknij na odpowiednią ikonkę. A może masz ochotę wysłać maila do Johnny'ego Bravo? Na pewno się ucieszy i ci odpisze. Siadaj więc i baw się z Cartoon Network.



Dopóki piłka w grze

http://www.pai.com.pl

Fanów i znawców piłki nożnej z pewnością zachwyci przygotowywany przez młodych i prężnych redaktorów internetowy serwis Piłkarskiej Agencji Informacyjnej. Autorzy strony dbają o aktualność, atrakcyjność i profesjonalizm prezentowanych przez siebie materiałów. PAI jest aktualizowana na bieżąco i każdy miłośnik futbolu znajdzie tu najświeższe informacje o poczynaniach swojego klubu i nie tylko. Oprócz polskiej ligi (pierwszej, drugiej i trzeciej) znaleźć tu można obszerne materiały o ligach zachodnich, Europucharach i Mistrzostwach Świata. PAI to również setki zdjęć, interesujące felietony, klub kibica, ankiety i transmisje na żywo. Co tu dużo mówić: dla kibiców piłki to pozycja obowiązkowa.

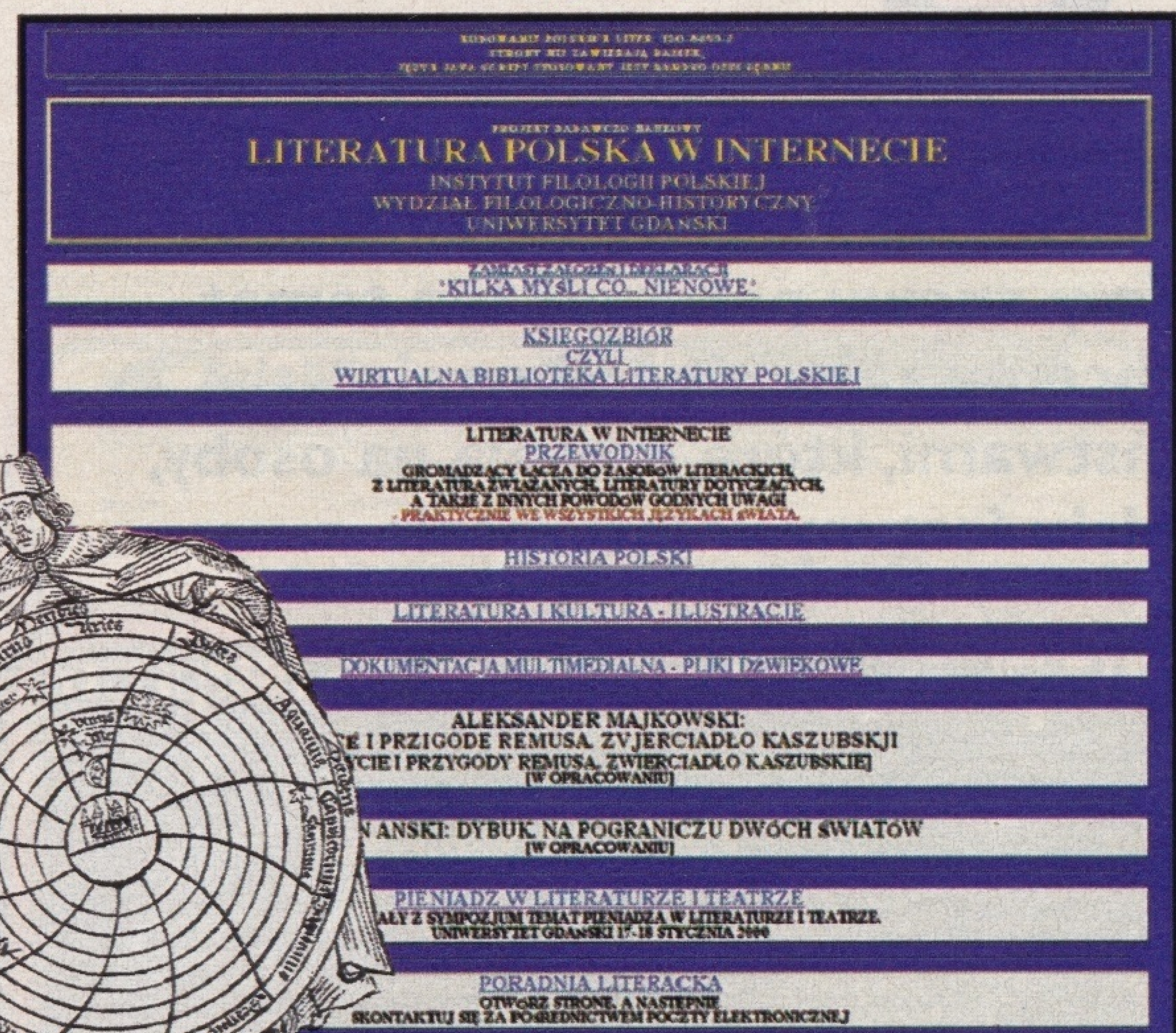


Tekst: Alexander Winciorek, „Eeyore"; Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski, archiwum Wydawnictwa H. Bauer, serwis internetowy www.panoramafirm.com.pl/serwis/emu, Stockbyte, Cartoon Network

Biblioteka Literatury Polskiej w Internecie

http://monika.univ.gda.pl/~literat





Interesującym przedsięwzięciem jest budowana przez dr Marka Adamca z Uniwersytetu Gdańskiego internetowa baza literatury polskiej. Witryna przygotowywana jest w ramach projektu naukowo-badawczego „Literatura polska w Internecie".

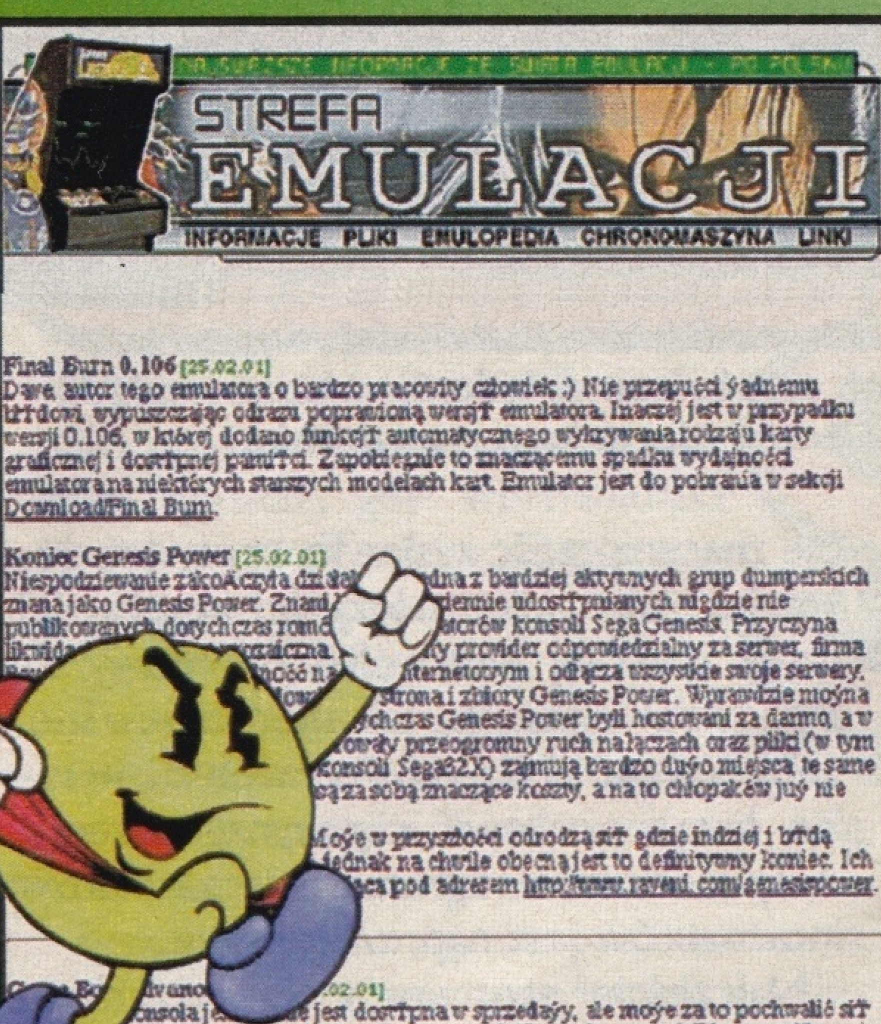
Znajdziesz tam utwory od „Bogurodzicy" przez „Treny" Jana Kochanowskiego do „Kariery Nikodema Dyzmy" Tadeusza Dołęgi-Mostowicza. Oprócz samych tekstów autor strony skompletował dla użytkowników bazy pokaźną liczbę odsyłaczy do stron o poszczególnych pisarzach (polskich i zagranicznych, od Arystofanesa do Zoli), bohaterach literackich (od Króla Artura do Damiena Thorna – diabolicznego dziecka z filmu „Omen"), literaturach poszczególnych krajów i regionów (od afroamerykańskiej do literatury Zulu), epokach historycznych, internetowych słownikach i encyklopediach oraz innych interesujących serwisach.

Ponadto Danuta Kłopocka, doktorantka Uniwersytetu Gdańskiego, prowadzi za pośrednictwem e-maila internetową poradnię literacką. Chociaż strona nie prezentuje się rewelacyjnie pod względem graficznym, to jest ona znakomitą pomocą podczas pisania wszelkiego rodzaju wypracowań z języka polskiego. Warto tu zajrzeć – zwłaszcza przed klasówką.

Czy pamiętasz te przeboje?

http://www.panoramafirm.com.pl/serwis/emu





Niektórzy użytkownicy komputerów żyją w przeświadczeniu, że świat sprzętu informatycznego ogranicza się do peceów i maców. To jednak kompletna bzdura.

Wystarczy wejść na stronę **www.panoramafirm.com.pl/serwis/emu/**, aby przekonać się, że platform sprzętowych jest znacznie, znacznie więcej. Co ciekawe, wszystkie one dają się emulować (imitować) na tradycyjnym pececie. Jeżeli chcesz swojego najnowszego demona szybkości z Pentium IV zmienić w ośmiobitowy cud myśli informatycznej – ZX Spectrum, to umożliwi ci to „Panorama Emulacji". Serwis zawiera dużo plików (niestety, niektóre nie działają) z grami i innymi programami dedykowanymi różnym egzotycznym konsolom, komputerom i automatom.

Życzymy udanych emulacji.

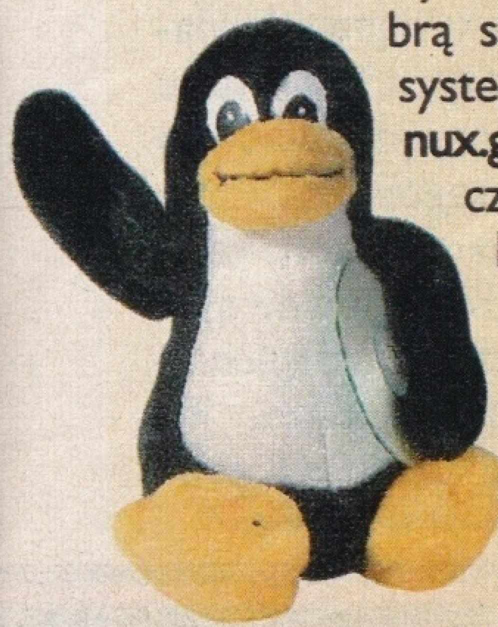
Nie samymi Windowsami człowiek żyje

http://linux.gery.pl



Programy komputerowe są zazwyczaj bardzo drogie. Dobry program graficzny lub pakiet biurowy to wydatek rzędu kilku tysięcy złotych. Niewielu na to stać, spora część użytkowników komputerów wybiera więc piracką kopię (brrr...). Jest jednak wyjście, które umożliwi ci jednoczesne korzystanie z dobrych programów i nie nabijanie kieszeni piratom. Wystarczy zmienić system operacyjny na całkowicie darmowy Linux i korzystać z mnóstwa, również darmowego, oprogramowania dostępnego dla tego systemu.

Słyszałeś pewnie, że Linux jest strasznie trudny w obsłudze i w instalacji. Otóż nie jest to do końca prawdą – jest trochę bardziej zawiły od Okienek, ale wszystkiego można się nauczyć. Dobrą stroną, od której warto zacząć przygodę z tym systemem, jest witryna dostępna pod adresem **http://linux.gery.pl**. Autor strony przygotował ją z myślą o początkujących, dla których takie terminy jak LILO czy Red Hat są na razie czarną magią.



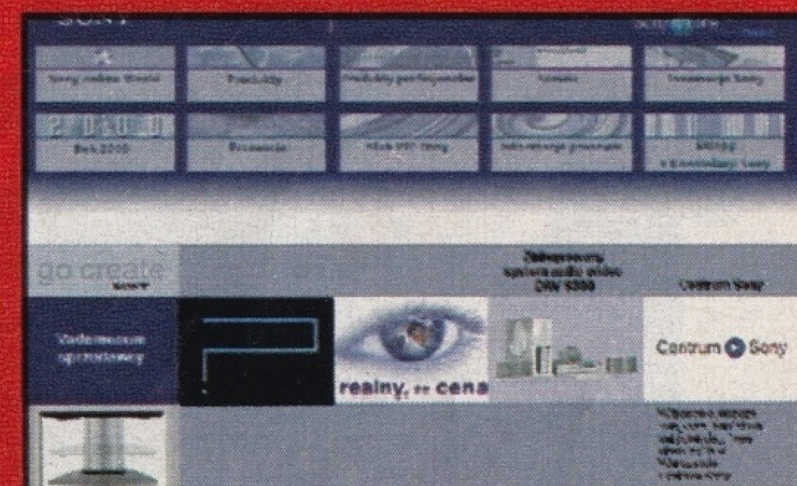
Jeżeli nie boisz się dowiedzieć czegoś nowego, to odwiedź tę stronę i przekonaj się, że nie samymi Windowsami człowiek żyje.

NAJLEPSZE STRONY WWW – TV, AUDIO & WIDEO

Odwiedź polskie strony producentów sprzętu!



www.samsung.com.pl ★★★★★★



www.sony.com.pl ★★★★★★



www.panasonic.com.pl ★★★★☆☆



www.technics.com.pl ★★★★☆☆



www.philips.com.pl ★★☆☆☆☆

Majątek

O zarabianiu w Sieci pisaliśmy już w CLICK 10/00, ale od tego czasu trochę się zmieniło i postanowiliśmy znowu poruszyć ten temat. Tym razem chcemy zająć się różnymi niebezpieczeństwami, które czekają na osoby, marzące o zbiciu fortuny w Internecie



To ci damy za reklamy 10.000$

To ci damy za reklamy 10.000$

To ci damy za reklamy 10.000$

To ci damy za reklamy 10.000$

netprofit.pl — zapisz się do netprofit

zapisz się
jak to działa?
konto
konkurs!
aktualności
promocje

Czym jest Netprofit?

Netprofit zajmuje się działalnością reklamową oraz badaniem opinii publicznej za pośrednictwem Internetu. Istotą naszej działalności jest to, iż **dzielimy się zyskami** pochodzącymi od zleceniodawców z odbiorcami reklam i respondentami ankiet.

Czy chcesz otrzymywać informacje zgodne z Twoimi zainteresowaniami i mieć możliwość wyrażania swojej opinii oraz otrzymywać za to **wynagrodzenie**? Będziemy Ci także płacić premie za zarobki osób, które polecisz, a także tych, które one polecą! Zapisz się!

Nasi członkowie mają także możliwość brania udziału w organizowanych przez nas konkursach.

w naszych konkursach rozdaliśmy już nagrody za ponad **3700zł**!

Aby zarabiać, musisz się zarejestrować

Zawsze też możesz sprawdzić, ile już zyskałeś

Czasem możesz skorzystać też ze spejalnej możliwości zdobycia gotówki

Pamiętaj o tym, żeby uważnie przyjrzeć się regulaminowi, obowiązującemu na stronie

Większość serwisów WWW oferujących zarobek za oglądanie reklam wygląda podobnie: na początku krótkie wyjaśnienie i oferta łatwego zarobku

Wszystko zaczęło się od stworzonej w połowie lat osiemdziesiątych usługi on-line Prodigy, która pozwoliła m.in. na dokonywanie sieciowych zakupów. Duże firmy zwietrzyły niezły interes i na wielką skalę inwestowały pieniądze w Internet. Powstał jednak problem, jak nakłonić internautów do oglądania reklam. Rozwiązanie okazało się banalnie proste. Wystarczyło zapłacić, a ludzie masowo oglądali i czytali wysyłane do nich prezentacje. Dla obu stron było to rozwiązanie korzystne. Firmy docierały do idealnych klientów, którzy chcieli oglądać reklamy i których od zakupu towaru dzieliło tylko jedno kliknięcie. Internauci zaś mogli dorobić, zmniejszyć opłaty za dostęp do Sieci i zrobić zakupy.

Jak to działa?

Mechanizm obiegu pieniędzy za reklamę internetową jest dość prosty. Firma A, która chce zareklamować produkt, zgłasza się do internetowej firmy pośredniczącej B. Ta, za odpowiednią opłatą, wyświetli jej baner np. milion razy. Firma B zawiera umowy z poszczególnymi odbiorcami końcowymi (np. z tobą) i przesyła do ich komputerów reklamę. Ty oglądasz reklamę i dostajesz za to pieniądze. Jeżeli reklama jest skuteczna, firma A zyskuje na zwiększonej sprzedaży. Firma B dostaje najwięcej, gdyż do niej najpierw trafiają pieniądze wpłacane przez firmę A i to ona je dzieli, zostawiając sobie znaczną część zysku. To, czy ty też dostaniesz pieniądze, zależy od uczciwości firmy i twojej wytrwałości. Umowy za oglądanie reklam są tak skonstruowane, żeby nie dać ci zbyt dużo zarobić i, w razie czego, pozbawić cię wynagrodzenia. A sposobów na ograniczenie zarobków internautów jest naprawdę wiele.

Najczęściej stosowany to wypłacenie pieniędzy dopiero, gdy uzbiera się konkretna kwota w określonym czasie. Zdarza się, że nie wyrobisz limitu i wszystkie zarobione pieniądze przepadną. Dość powszechne jest też likwidowanie kont użytkownikom, którym idzie zbyt dobrze. Firmy podejrzewają wtedy, że oszukujesz, używając niedozwolonego oprogramowania wspomagającego. Najdrastyczniejszą metodę stosują nieuczciwe firmy, które po prostu nie wysyłają czeków, przez co czas spędzony na oglądaniu reklam idzie na marne.

Co masz do wyboru?

Jest wiele systemów oferujących zarabianie za pośrednictwem Sieci. Wystarczy wpisać w wyszukiwarce hasło „zarabianie", by ujrzeć tysiące odsyłaczy do stron o tej tematyce. Wszystkie systemy można przyporządkować do kilku podstawowych kategorii.

Najpopularniejszą formą sieciowego zarobkowania jest uczestnictwo w systemie, dzięki któremu dostajesz pieniądze za czas spędzony w Sieci. Po rejestracji otrzymujesz specjalny pro-

INFO

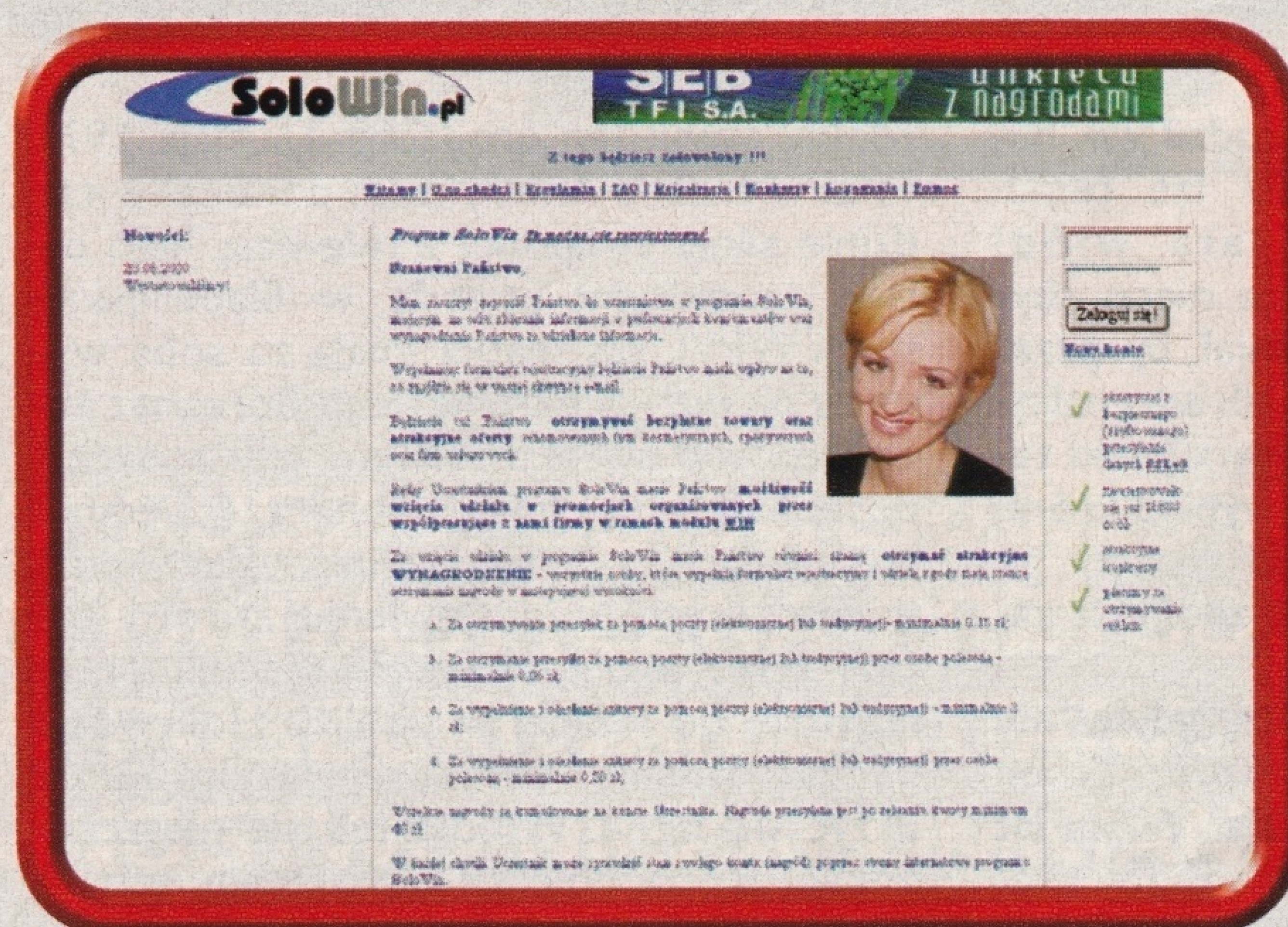
Zyski i straty, czyli kto może zarobić?

Żeby zarabiać pieniądze przez Internet, trzeba mieć przede wszystkim komputer i... dostęp do Internetu. W praktyce jednak nie masz co porywać się na „wirtualne miliony", jeżeli posiadasz powolne łącze modemowe, ponieważ może się okazać, że opłaty za telefon grubo przekroczą zyski, jakie uda ci się osiągnąć. Tym samym dla większości użytkowników korzystających z Sieci w domu zarabianie pieniędzy może się okazać tak naprawdę... traceniem gotówki.

Jeżeli natomiast masz szybkie stałe łącze, to może uda ci się coś zyskać. Jeszcze lepiej, gdy korzystanie z niego niewiele cię kosztuje (szczęśliwcy podpięci do Sieci osiedlowych) albo wręcz jest darmowe (praca, szkoła lub studia).

z Internetu

Czy w Sieci da się zarobić?



Niektóre z serwisów wymagają, aby użytkownik wypełnił szczegółową ankietę pełną pytań typu: wysokość zarobków



Jeśli nie masz zaufania do polskich stron , zawsze możesz skorzystać z ich zachodnich odpowiedników

gram, który uruchamiasz po połączeniu się z Internetem. Na monitorze pojawia się niewielkie okienko, w którym wyświetlane są reklamy. Im dłużej okienko jest otworzone, tym więcej zarabiasz. Godzinowe stawki za oglądanie reklam wahają się od 0,2 do 1 $. Czasami dostawcy programu wymagają klikania w pojawiające się reklamy i za taką dodatkową współpracę doliczają kilka groszy. Kolejne bonusy możesz uzyskać, gdy wprowadzisz innych użytkowników. Część wypracowanego przez nich zysku trafi do twojej kieszeni.

Żeby zwiększyć zarobki, można zapisać się do kilku takich systemów, ale wtedy tracisz z oczu niemal całą przydatną zawartość ekranu.

Kolejną popularną metodą zarabiania w Sieci jest czytanie wysyłanych do ciebie e-maili i wypełnianie ankiet. Po rejestracji w systemie do twojej skrzynki będą przychodziły reklamowe e-maile, z których większość możesz wyrzucić bez czytania, choć są też przesyłki wymagające potwierdzenia, a także ankiety z dziesiątkami pytań o twoje zainteresowania itd. Stawki w takich systemach wynoszą od 0,05 do 0,08 $ za e-mail i od 1 do 3 $ za ankietę. Możesz też czerpać korzyści z zysków zwerbowanych przez ciebie osób.

Podobnie działają systemy wysyłające do odbiorców reklamowe SMS. Internauta może też podreperować swój budżet, robiąc stronę WWW, na której umieszczone zostaną bannery reklamowe. Sponsor strony płaci za wyświetlenie banneru i za kliknięcia w niego (za te ostatnie znacznie lepiej). Z tym sposobem wiąże się najwięcej emocji, gdyż zbyt zachłanni na zyski piszą skrypty uruchamiające kilka lub kilkanaście okien przeglądarki naraz. Inne skrypty są tak skonstruowane, że próba zamknięcia okna przez użytkownika kończy się uruchomieniem kolejnych okien. Jeżeli chcesz zarobić na napisaniu takiej strony, stosuj z umiarem uciążliwe programy, bowiem w przeciwnym razie twoja multistrona zyska złą sławę i będzie omijana z daleka.

Pamiętaj też, że zwykle nie masz wpływu na dobór reklam, które generuje system, a zdarzają się wśród nich także ogłoszenia erotyczne.

Dość egzotycznym na nasze warunki sposobem zarabiania jest słuchanie reklam za pośrednictwem internetowego radia. Na przykład www.Cashradio.com proponuje kilkaset programów z muzyką z całego świata i płaci za godzinę słuchania 0,1 $, oczywiście nagradzając też za zwerbowanie innych użytkowników.

Jak przystąpić?

Aby zostać internetowym krezusem, trzeba się zarejestrować w systemie, czyli wypełnić długą i nudną ankietę z mnóstwem szczegółowych pytań. Uważaj jednak, jakie informacje przekazujesz i komu. Niektóre nieuczciwe firmy sprzedają dane inernautów firmom reklamowym. Przy wypełnianiu ankiety nie należy podawać numeru karty kredytowej, bo wtedy pieniądze, zamiast wpływać na twoje konto, mogą z niego znikać. Trzeba też pogodzić się z tym, że nawet po zrezygnowaniu z systemu twoje dane zostaną na serwerze firmy. Reklamy będą więc przychodziły nadal, tyle że za darmo.

Oszukiwanie

Większość systemów sprawdza co jakiś czas, czy faktycznie oglądasz reklamy, czy tylko włączyłeś komputer. System nadzoruje np. ruchy kursora: jeśli się przemieszcza, to znaczy, że oglądasz reklamy. Innym sposobem jest wyświetlanie co jakiś czas kontrolnych komunikatów, w które trzeba kliknąć. Po przeoczeniu kilku z nich, program automatycznie się zatrzymuje i przestaje naliczać pieniądze.

Istnieją programy, które pozwalają ominąć te zabezpieczenia. Jeśli jednak system zorientuje się, że próbujesz go oszukać, bezpowrotnie kasuje twoje konto i z pieniędzy nici.

Niektórzy oszukują system, zakładając fikcyjne konta i za ich pomocą polecają się wzajemnie, aby zwiększać zyski. Nie jest to jednak skuteczne, bo system analizuje wszystkie napływające dane.

Jak widzisz, zarabianie w Sieci jest czasochłonne, warto więc zadać sobie pytanie, czy nie lepiej inaczej spożytkować ten cenny czas. Odpowiedzi na nie musisz jednak udzielić sobie sam.

TiPSY

Gdzie zarabiać?

Jeżeli dobrze poszukasz, sam szybko zorientujesz się, które oferty są warte zainteresowania, a które od razu można pominąć.

Zagraniczne strony WWW

http://www.spedia.net/
http://www.targetshop.com
http://www.cashsurfers.com/
http://www.cashfiesta.com/
http://www.desktopdollars.com/
http://www.paidforsurf.com/
http://www.getpaid4.com/
http://www.cj.com

Polskie strony WWW

http://netprofit.pl/
http://www.logomedia.iq.pl
http://www.solowin.pl/
http://www.spoczta.alpha.pl/
http://informacja.to.jest.to/

Grupy dyskusyjne

alt.make.money.fast
free.money

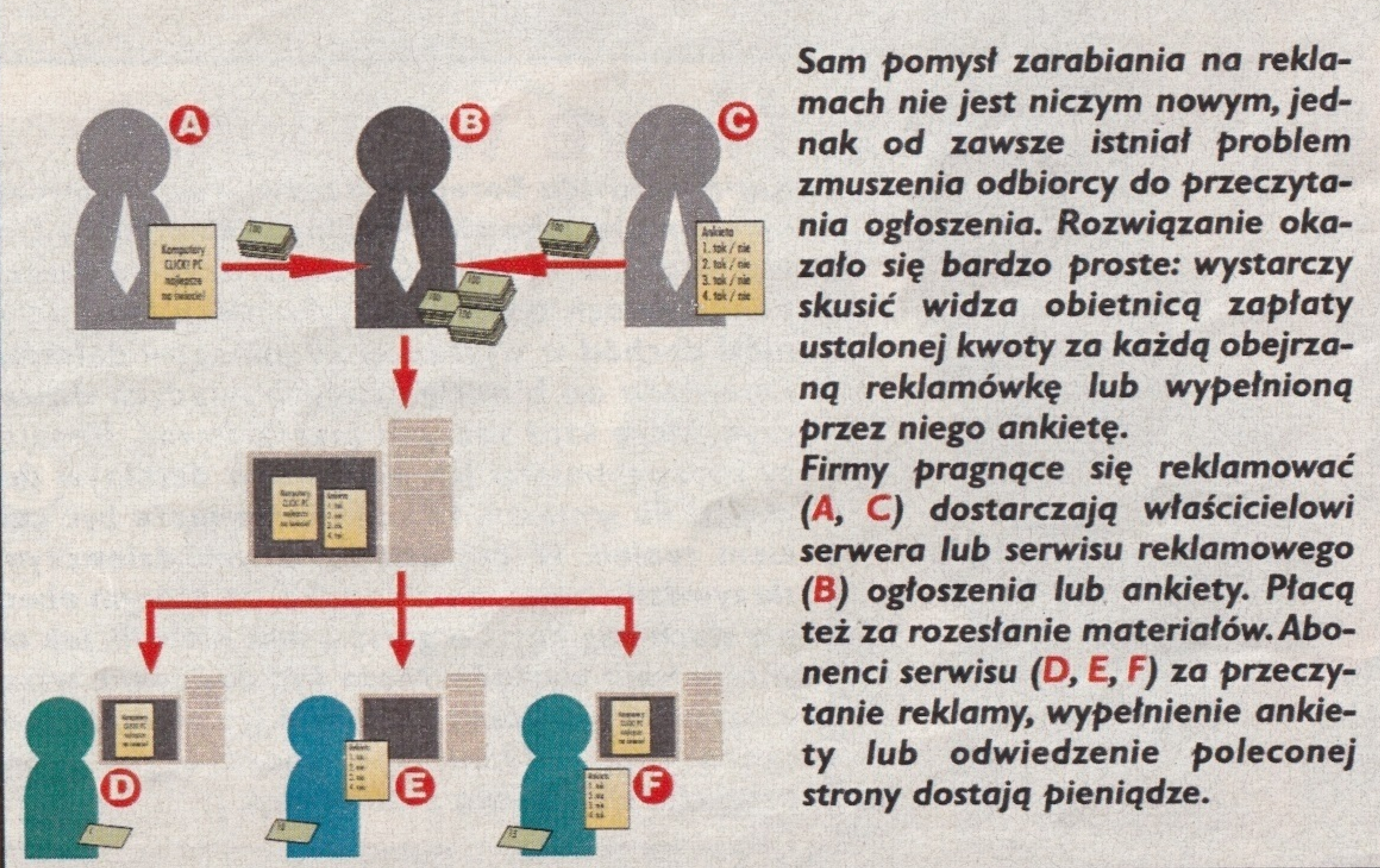
INFO

Polska Sieć

Do bitwy o internetowego klienta powoli przystępują również polskie serwisy. Jest ich jeszcze bardzo mało, a cześć z nich na razie zbiera chętnych i ruszy dopiero, gdy uzbiera wystarczającą liczbę użytkowników. Do najbardziej znanych firm należą: Netprofit, Logomedia, Solowin, Superpoczta oraz projekt Informacja.to.jest.to.

Polskie serwisy zajmują się głównie wysyłaniem e-mail (stawki od 2 do 50 groszy, zależne od liczby wprowadzonych użytkowników) i rozsyłaniem ankiet (od 1, 50 do 8 złotych).

Łańcuszek szczęścia, czyli droga do bogactwa



Sam pomysł zarabiania na reklamach nie jest niczym nowym, jednak od zawsze istniał problem zmuszenia odbiorcy do przeczytania ogłoszenia. Rozwiązanie okazało się bardzo proste: wystarczy skusić widza obietnicą zapłaty ustalonej kwoty za każdą obejrzaną reklamówkę lub wypełnioną przez niego ankietę.

Firmy pragnące się reklamować (A, C) dostarczają właścicielowi serwera lub serwisu reklamowego (B) ogłoszenia lub ankiety. Płacą też za rozesłanie materiałów. Abonenci serwisu (D, E, F) za przeczytanie reklamy, wypełnienie ankiety lub odwiedzenie poleconej strony dostają pieniądze.

Tekst: Aleksander „Richie" Wincierek, Zdjęcia: StackByte

TV4 sobota 21:30

Angel

Anioł Ciemności

Buffy była co prawda postrachem wampirów, jednak tajemniczy Angel zaczął ją przerastać popularnością. Przyszła pora na nowy serial!



Angel ma wielu dziwnych znajomych. Może, na przykład, umówić się na spotkanko z samym diabłem



Detektyw w nowym wcieleniu. Teraz on próbuje wygnać demona, sprawnie przeprowadzając egzorcyzmy. Brrrr...

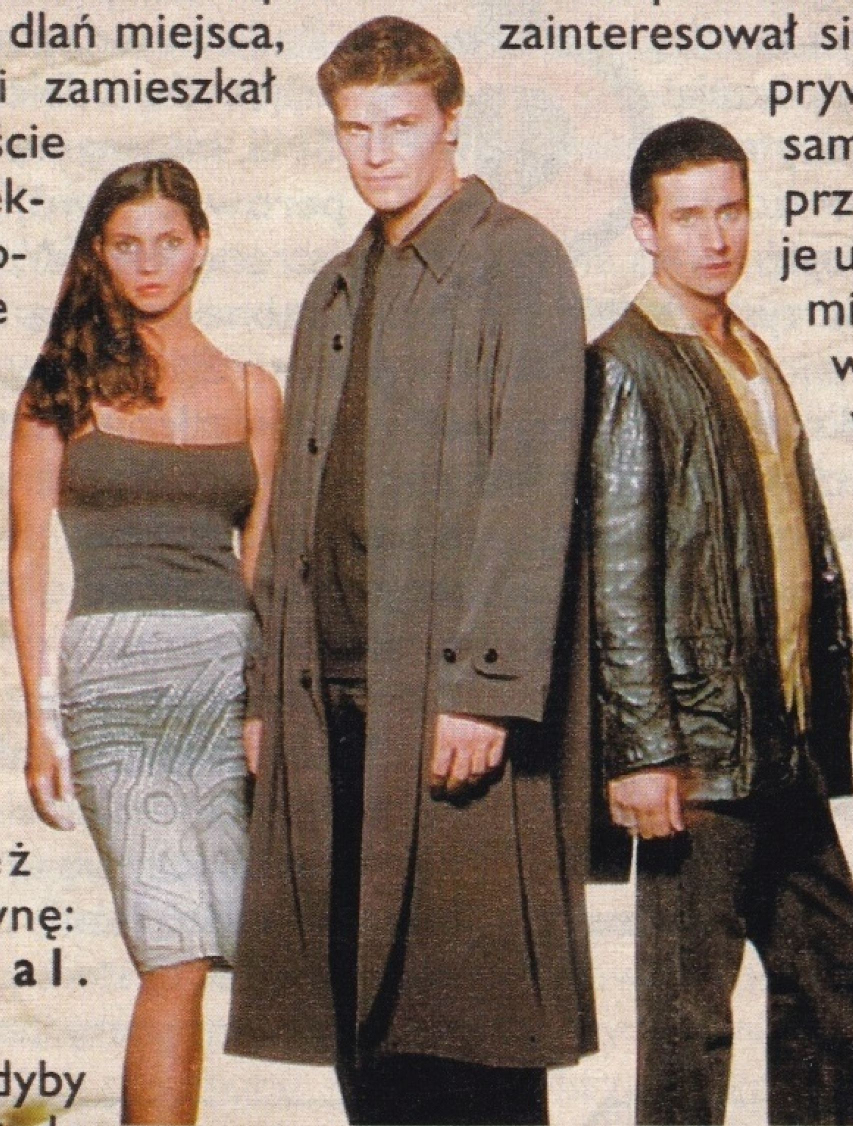
Angel narodził się blisko 250 lat temu. Przez lata wiódł w miarę spokojny, choć może nieco zbyt krwawy, żywot wampira. Zabijał, by przeżyć, zaspokoić głód i poczuć, jak adrenalina uderza mu do głowy. Jednak dwa wieki temu Cyganie rzucili klątwę, w wyniku której Angel otrzymał duszę. Nagle zaczęły go dręczyć wyrzuty sumienia, zaś zdolność zabijania bezpowrotnie zanikła.

Bezkrwawy wampir umarłby, gdyby nie pomoc demona o imieniu Whistler. To on nauczył go żyć, nie czyniąc zła. Wiele lat później Angel poznał urodziwą Buffy, znaną jako etatowy pogromca wampirów. Zakochał się w niej z wzajemnością. Najwyraźniej jednak miłość nie była pisana tym, na których ciąży klątwa. Pod wpływem uczucia Angel zmienił się i... wrócił do swej mrocznej przeszłości, znów stał się bezlitosnym krwiopijcą. Dzięki egzorcyzmom długowłosej Willow odzyskał duszę, lecz Buffy i tak wysłała go do piekła.

Po kilku miesiącach biedny wampir wrócił do świata żywych. Ponieważ w ekipie pogromców nie było już dlań miejsca, wyjechał z Sunnydale i zamieszkał w Los Angeles. W mieście tym założył agencję detektywistyczną. Dzięki pomocy miewającego wizje półdemona Doyle i mogącej poruszać się w świetle słońca Cordelii rozwiązał wiele tajemniczych spraw. Dowiesz się o nich więcej przeglądając oficjalną stronę serialu: **http://www.thewb.com/angel/** bądź też najlepszą polską witrynę: **http://angelserial.w.interia.pl/**.

Nie byłoby Angela, gdyby nie David Boreanaz, młody, zdolny aktor. Ten urodzony 16 maja 1971 roku w Buffalo Amerykanin dorastał w rodzinie silnie związanej z telewizją. Jego ojciec zapowiadał pogodę w filadelfijskiej stacji WPVI, zaś matka miała za sobą występy na dużym ekranie. Sam Boreanaz zainteresował się aktorstwem, gdy zobaczył doskonałą rolę Yula Brynnera („Siedmiu wspaniałych", „Świat Dzikiego Zachodu") w teatralnym przedstawieniu „Król i ja". Gdy tylko ukończył szkołę średnią, przeniósł się do leżącej w pobliżu Hollywood ubogiej dzielnicy Los Angeles i tam zaczął uczyć się fachu. **Wiodło mu się nieszczególnie. By zarobić na utrzymanie, musiał parać się różnymi dziwnymi zajęciami.** Malował domy, sprzątał pokoje hotelowe i biura, parkował samochody, a nawet podawał spoconym sportowcom ręczniki! Jednocześnie hodował psy, którymi pasjonował się od dzieciństwa. I to właśnie one odwdzięczyły mu się, załatwiając (dosłownie) pierwszą rolę!

Pewnego dnia Boreanaz wyprowadzał swego ulubionego zwierzaka na spacer. Podczas przechadzki po Hollywood psem zainteresował się jeden z menedżerów, prywatnie właściciel suki tej samej rasy. Zaoferował on przyszłemu Angelowi swoje usługi i w przeciągu kilku miesięcy załatwił gościnne występy w serialu „Świat według Bundych", filmie „Faceci nie kłamią" oraz widowisku karate „Najlepsi z najlepszych 2". Trzy lata później Boreanaz zadebiutował w serialu „Buffy – pogromca wampirów", a w 2001 roku trafił na łamy CLICKA! To się nazywa prawdziwa kariera!



Nowe wcielenie

Kariera Davida Boreanaza rozwija się w zawrotnym tempie. Jego ostatni film, „Valentine" z Denise Richards i Jessicą Capshaw, trafił na ekrany ponad dwóch tysięcy amerykańskich kin i przyniósł dochód w wysokości 20 milionów dolarów. Opowiada on historię czterech młodych dziewczyn, które ktoś zaczyna prześladować. Badający sprawę śmierci ich przyjaciela detektyw dochodzi do wniosku, że zagrożenie może być całkiem realne. W czasach licealnych dziewczyny skrzywdziły pewnego chłopaka, po którym obecnie słuch zaginął. Co gorsza, nikt nie wie, jak on w tej chwili wygląda. Może być dosłownie wszędzie, może być każdym... David gra w filmie znaczącą rolę dziennikarza sportowego, który przyjaźni się z jedną z dziewcząt.

Angel

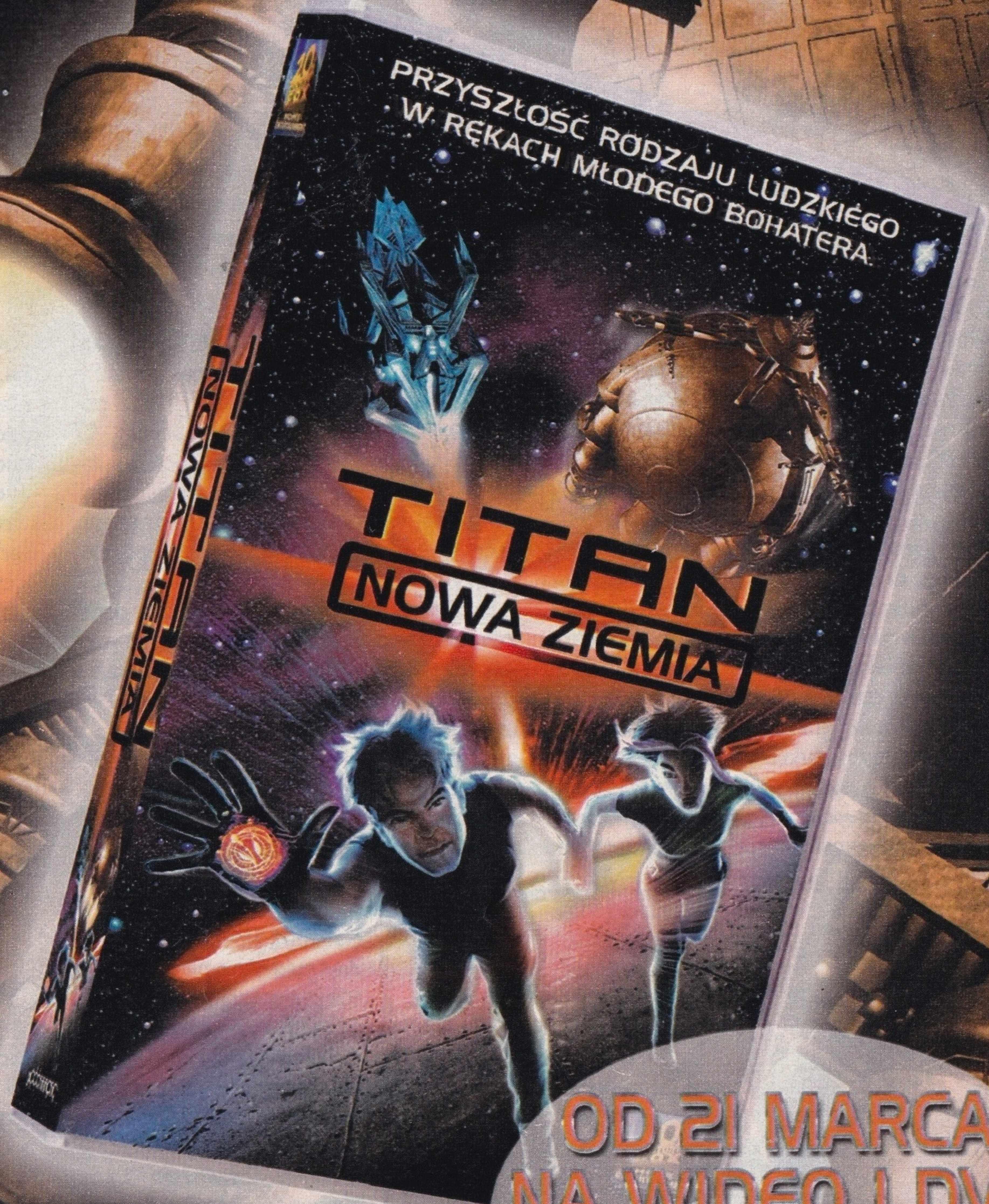


Tekst: Michał "Joel" Zacharzewski, Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer

TITAN

NOWA ZIEMIA

WYRUSZ Z BOHATERAMI FILMU W FANTASTYCZNĄ PRZYGODĘ W POSZUKIWANIU TITANA. MNÓSTWO NIEZAPOMNIANYCH PRZEŻYĆ!



PRZYSZŁOŚĆ RODZAJU LUDZKIEGO W RĘKACH MŁODEGO BOHATERA!

OD 21 MARCA NA WIDEO I DVD W TWOIM SKLEPIE






Powieść o afrykańskich przygodach Stasia i Nel znają chyba wszyscy i wiele osób na pewno będzie chciało zobaczyć jej najnowszą ekranizację. Dlatego już dziś warto wybrać się do kina, by zarezerwować bilet

PREMIERA 23.03.2001

W PUSTYNI I W PUSZCZY

Książka Henryka Sienkiewicza „W pustyni i w puszczy" należy dziś do kanonu literatury polskiej. Losy Stasia Tarkowskiego i Nel Rawlison nieobce są chyba wszystkim małym i dużym Polakom. Porwanie, ucieczka, tułaczka po pustyniach i puszczach Afryki, przyjaźń z Kalim, Meą i psem Sabą nabrały u nas charakteru legendy, o której szepce się przy ognisku, którą pochłania się z zapartym tchem. Dlatego drugiej już ekranizacji „W pustyni i w puszczy" towarzyszyło wielkie zainteresowanie mediów. Dziś, na krótko przed polską premierą filmu, CLICK! zdradza tajemnice planu filmowego...

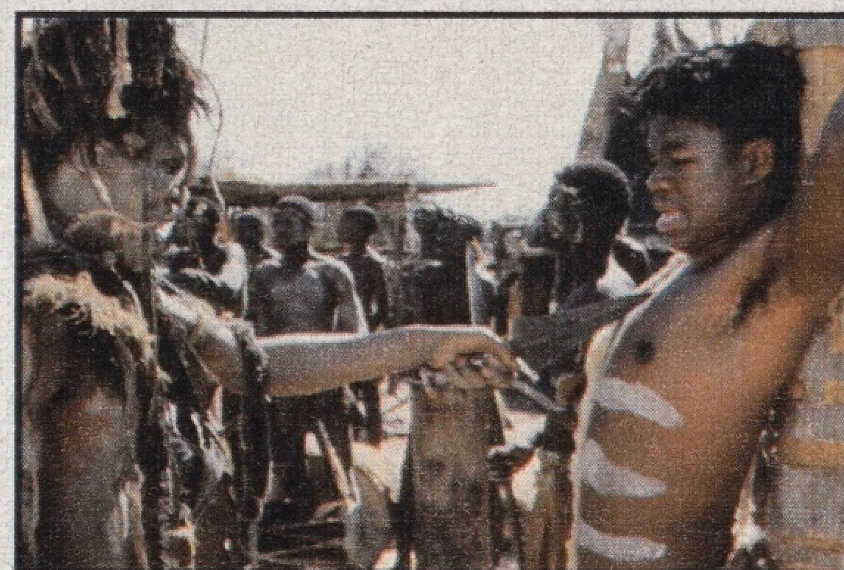
W połowie 1999 roku producenci Włodzimierz Otulak i Waldemar Dziki ogłosili, że przygotowują nową filmową adaptację powieści Henryka Sienkiewicza. „Współczesna młodzież potrzebuje filmu dostosowanego do ich wymagań, do ich sposobu widzenia świata" – przekonywali. Rzeczywiście, chociaż poprzednią wersję obejrzało ponad 17 milionów ludzi, to ząb czasu powoli zaczynał ją już nadgryzać. Dlatego niezbędne stało się przygotowanie krótszego, lecz bardziej widowiskowego obrazu z Afryką w roli głównej.

Budżet w wysokości 4,5 miliona dolarów zebrano dość szybko. Znacznie więcej czasu pochłonęło kompletowanie obsady. Na castingi do ról Stasia i Nel zgłosiło się bowiem ponad 5 tysięcy dzieci. Po dwóch miesiącach przygotowań, prób i testów zapadła decyzja. Stasiem został 15-letni Adam Fidusiewicz, w rolę Nel wcieliła się o 7 lat młodsza Karolina Sawka. Zatrudniono też profesjonalnych aktorów – Artura Żmijewskiego (Tarkowski), Krzysztofa Kowalewskiego (Grek Kaliopulli) oraz pochodzących z Czarnego Lądu Mzwandile Ngubeni i Lungile Shongwe. Za kamerą stanął reżyser Maciej Dutkiewicz, autor dwóch wielkich przebojów: „Fuksa" i „Nocnego Graffiti".


Afryka to bardzo egzotyczne miejsce. Okazuje się jednak, że można się zaprzyjaźnić z jej mieszkańcami

Na początku wakacji 2000 roku cała ekipa wyjechała do RPA na farmę Great Kuduland Safari. Ostatniego dnia lipca, tuż przed siódmą rano, padł pierwszy klaps. Jak się okazało – pechowy. Kilka dni później Maciej Dutkiewicz poważnie zachorował i musiał wrócić do Polski. Jego miejsce na reżyserskim stołku zajął Brytyjczyk mieszkający na stałe w RPA, Gavin Hood. Człowiek ów zaczynał swą karierę jako aktor w filmach karate (takich jak „Kickboxer 5", „Operacja Delta Force 2" czy „Ludzka bomba zegarowa"). W 1998 roku wyreżyserował „Reasonable Man", który zdobył wiele nagród na poważnych międzynarodowych festiwalach. Najpopularniejsze branżowe czasopismo „Variety" uznało go wówczas za jednego z najzdolniejszych młodych reżyserów na świecie!

Gdy zaproponowano mu pracę przy filmie o przygodach Stasia i Nel, Gavin Hood nie znał ani „W pustyni i w puszczy", ani nawet języka polskiego! Przez pierwsze trzy tygodnie spał więc po dwie godziny na dobę. Resztę czasu spędzał na planie, kręcąc nowe sceny, poprawiając scenariusz bądź próbując się z kimkolwiek dogadać. Bariera językowa stała się zresztą utrapieniem całej ekipy filmowej. Na planie słychać było co najmniej kilkanaście języków, w tym polski, angielski, francuski, niemiecki oraz kilka dialektów mowy lokalnej. Dochodziło do tak śmiesznych sytuacji, jak ta, w której jeden z aktorów krzyknął: „Niech ktoś zastrzeli wielbłąda!", myśląc, że woła: „Niech ktoś uspokoi to zwierzę!". Warto wspomnieć, że przez ekran przewinie się cały zwierzyniec. Na plan dowieziono nawet kontener afrykańskich karpi, by filmowy Staś miał co łowić w jeziorku!


Oj, to chyba nie jest próba łaskotek podczas balu przebierańców

Podczas realizacji wielu obawiało się, że nic dobrego z tego nie wyjdzie. Dziś wszyscy są pewni, że w 120 polskich kinach pojawi się naprawdę dobry film.

Pomysł 5+	Aktorzy 4+	Akcja 5
W pustyni i w puszczy Polska 2001		Premiera: 23 marca Od lat 5

www.stas-i-nel.poland.com

Kali być dzielny człowiek i bardzo lubić Stasia i Nel. Teraz pójść do kina i obejrzeć film — **5**

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy SPI możecie wygrać gadżety z filmu DRACULA 2000! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 29 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kim w filmie jest Dracula?

Dracula 2000

Współczesny mistrz horrorów Wes Craven (autor „Krzyku" i „Koszmaru z ulicy Wiązów") zapragnął niedawno zabawić się w producenta. Wcisnął więc swojemu ulubionemu montażyście scenariusz filmu o wampirach, dobrał mu kilku młodych, zdolnych aktorów i wszystkich razem pognał na plan. Tak powstał „Dracula 2000".

Historia przedstawiona na ekranie dzieje się w roku dwutysięcznym. Grupka zawodowych złodziei wdziera się do pilnie strzeżonego skarbca pewnego leciwego londyńczyka. Jakież jest ich zdziwienie, gdy zamiast złota i nieprzebranych kosztowności znajdują niezbyt cenną trumnę. **Nie krzyżuje im to jednak planów – przenoszą sarkofag na pokład swej awionetki i pryskają do USA. Tymczasem lokator ukradzionej skrzynki powoli budzi się ze snu...**

Na tym jednak niespodzianki się nie kończą. Oto bowiem wspomniany staruszek z Londynu nie tylko nie zgłasza kradzieży na policję, lecz chwyta pistolet na srebrne kule, a za pasek wsuwa kilka krzyży oraz święty mieczyk. Tak wyposażony, rusza walczyć o życie swej nastoletniej córki, którą imć Dracula uważa za własne, wciąż jeszcze bezzębne dziecko.

Wyprodukowany przez Wesa Cravena film spodoba się wszystkim miłośnikom straszenia na ekranie. Prócz dobrych efektów specjalnych i mrocznej, rockowej muzyki, oferuje naprawdę ciekawy scenariusz. Dzięki niemu dowiesz się, kim tak naprawdę jest Dracula (teorie, że jest to niegrzeczny książę rodem z Transylwanii możesz już włożyć pomiędzy bajki) i dlaczego tak bardzo boi się srebra, krzyży, osikowych gwoździ, no i pierwszego brzasku.



Bal trwa w najlepsze i (prawie) nikt nie wie, że zaraz zacznie straszyć



Takiej kobiecie ciężko się oprzeć. Nawet jeżeli okazuje się Drakulicą



PREMIERA 23.03.2001

No, tak. Najwyraźniej nadchodzi zmrok i pora duchów rozkręca się na dobre. Ta miła istota właśnie wyrusza na łowy

Tekst: Michał Zacharzewski; Zdjęcia: Vision, SPI, Syrena Entertainment Group

Szukając Siebie

Jeśli aktorska legenda pokroju Seana Connery'ego zostaje zatrudniona do pracy przy filmie, to nie może otrzymać roli przeciętniaka. Dlatego w „Szukając siebie" były odtwórca roli Jamesa Bonda wcielił się w fikcyjną postać Williama Forrestera, jednego z najgłośniejszych amerykańskich pisarzy XX wieku.

Facet ów od lat ukrywa się przed światem. Nie lubi dziennikarzy, nie lubi wścibskich sąsiadów i fanów wpatrujących się weń niczym w święty obrazek. **Jednak pewnego dnia do jego mieszkania zakrada się 16-letni licealista Jamal Wallace. Przyłapany na gorącym uczynku chłopak ucieka, gubiąc plecak, w którym Forrester znajduje zeszyt z amatorskimi opowiadaniami chłopca.** Poprawia je więc i zwraca właścicielowi. Tak zawiązuje się przyjaźń pomiędzy leciwym mistrzem a młodziutkim mieszkańcem Bronksu. Wielki pisarz przekonuje chłopaka, że powinien zainteresować się literaturą i uwierzyć w siebie, ten zaś uczy Forrestera, że świat nie jest wcale taki zły. W filmie obok wielkiego Seana grają Anna Paquin („Fortepian"), Matt Damon („Buntownik z wyboru") i odtwarzający główną rolę debiutant Rob Brown.



PREMIERA 23.03.2001

Przyjaźń między wielkim pisarzem i chłopcem z biednej dzielnicy...



PREMIERA 2.03.2001

Cezary Baryka włóczył się w Baku po polach naftowych w towarzystwie swoich przyjaciół. Jednak już niedługo miał opuścić ten „raj na Ziemi"

PRZEDWIOŚNIE

Główny bohater, Cezary Baryka, to młody chłopak żyjący na początku XX wieku w głębi carskiej Rosji. **Gdy wybucha pierwsza wojna światowa, opuszcza go ojciec. Później jest jeszcze gorzej – Lenin rozpoczyna swą rewolucję, która przynosi ludziom głód i cierpienie.** Polska, do której Czarek trafia, okazuje się szarym i brudnym państewkiem, w którym nikt nie liczy się z biednymi. Wojna z Rosją przynosi liczne ofiary, zaś studia w Warszawie rozczarowanie...

Film realizowany był jednocześnie w Polsce i w Azerbejdżanie. Zwłaszcza praca za granicą okazała się trudna. Cały sprzęt filmowy utknął na dwa dni na moskiewskim lotnisku, a przecież był niezbędny podczas zdjęć na wynajętym za olbrzymie pieniądze Placu Czerwonym. Litościwy celnik zwolnił go na dwie godziny przed godziną zero! Podobne problemy towarzyszyły filmowcom podczas powrotu z azjatyckiego miasta Baku. Czekał wynajęty Belweder i gdyby nie pomoc linii lotniczych Lufthansa, ten słynny warszawski budynek „nie zagrałby" w filmie. Niemałe problemy sprawiło też nakręcenie dramatycznych scen rozgrywających się podczas wojny polsko-bolszewickiej.

Po zakończeniu zdjęć twórcy „Przedwiośnia" podsumowali swój dorobek. Kosztem ponad 20 milionów złotych nakręcili ponad 50 kilometrów taśmy filmowej. **Wedle badań przeprowadzonych przez OBOP ich dzieło zobaczy w kinach 7,5 miliona Polaków.**



Drukuj lepiej

Dobry papier to podstawa!



Zapewne wielu z was posiada kolorowe drukarki atramentowe. Nie ma w tym nic dziwnego, bo ich ceny są coraz niższe, a oferowana jakość wydruków potrafi przekonać najbardziej zagorzałych przeciwników takich urządzeń. Ale nie ma róży bez kolców. Aby uzyskać wydruk naprawdę wysokiej jakości, trzeba skorzystać ze specjalnego papieru, który zazwyczaj jest kilka razy droższy od swojego zwykłego odpowiednika. Z drugiej strony używanie standardowego papieru może wpłynąć na żywotność drukarki. Co więc robić? To łatwe – skorzystać z nowych papierów Hewlett-Packard.



Specjalnie z myślą o amatorach firma ta oferuje niedrogi papier zapewniający fotograficzną jakość wydruku. HP Quality Inkjet Paper kosztuje około 30 złotych (za 25 arkuszy A4). Nie tylko zapobiega przebijaniu wydruku na drugą stronę kartki, ale też jest tańszy od wyrobów konkurencji oraz dotychczas produkowanego papieru fotograficznego! Dla bardziej wymagających użytkowników Hewlett-Packard oferuje papier HP Professional Brochure & Flyer. Materiał ten idealnie nadaje się do drukowania broszur, ulotek czy też np. kalendarzy.

Ociec, prać?... w komórce

Tańsze rozmowy przez komórki za posłuchanie reklamy?



Telefony komórkowe na stałe weszły do naszego życia. Nawet nastolatki koniecznie chcą mieć przenośną komóreczkę. Niestety, ceny rozmów nadal odstraszają wielu potencjalnych użytkowników, a szczęśliwi posiadacze komórek starają się rozmawiać jak najmniej lub ślą setki wiadomości SMS. Jest jednak szansa, że niedługo rozmowy w sieciach GSM staną się dużo tańsze.

Według zapowiedzi przedstawiciela Sieci ERA GSM, być może już od kwietnia abonenci będą mogli wybrać jedną z nowych, tańszych taryf. Oczywiście nie ma nic za darmo. Aby płacić mniej, trzeba się będzie zgodzić na... wysłuchiwanie krótkich reklam w trakcie rozmowy. Sam pomysł jest bardzo oryginalny – na świecie jak dotąd jedynie siedem sieci wprowadziło go w życie. Mimo to uważamy, że takie rozwiązanie może spotkać się z dużym zainteresowaniem. Byleby tylko reklamy były ciekawie przygotowane i nie pojawiały się zbyt często. Cóż to bowiem za przyjemność rozmawiać ze swoją sympatią i co pół minuty wysłuchiwać reklamy proszku do czyszczenia protez zębowych?



Diablo i narkotyki

Walka o dobre imię Demona



Okazuje się, że nawet wspaniały DIABLO może mieć kłopoty, a Blizzard Entertainment musi walczyć o jego cześć. A to wszystko przez New Line Cinema, która wymyśliła sobie, że zrobi film i zatytułuje go właśnie „Diablo". Wszystko byłoby w porządku, gdyby to ambitne dzieło miało opowiadać o przygodach dzielnych wojów, walczących z czerwonym demonem i jego rodzinką. Problem jednak tkwi w tym, że bohaterem filmu ma być... nowy przywódca kartelu narkotykowego, powszechnie znany właśnie jako Diablo. Nic więc dziwnego, że panowie z Blizzard Entertainment poczuli się bardzo poruszeni taką wiadomością. Po pierwsze, nie spodobał im się tytuł filmu. Obawiają się, że do kina popędzą miłośnicy gry, którzy srodze się zawiodą. Po drugie, Blizzard Entertainment sam chce zrobić film oparty na własnym przeboju i już nawet ma dla niego tytuł (zgadnij, jaki). Pozew został złożony w sądzie i walka na pewno będzie zażarta, bo New Line Cinema zabrała się już za kręcenie filmu i nie zamierza stracić pieniędzy. Ciekawe, co na to sam Pan Diablo?

news telegram

■ LARA Z KOMÓRKI?
Firmy EIDOS oraz NOKIA zawarły porozumienie dotyczące tworzenia oprogramowania rozrywkowego (czyli gier) dla telefonów komórkowych. Czyżby miał powstać TOMB RAIDER dla komórek?

■ KRÓTKA RADOŚĆ
Szwajcarska policja zatrzymała jednego z hakerów, którzy w styczniu ukradli z serwerów w Davos dane kart kredytowych najbogatszych ludzi świata.

■ KOLEJNA DZIURA
Uwaga posiadacze Outlooka! W tym popularnym programie znaleziono kolejną „dziurę" w zabezpieczeniach, dzięki której włamywacz może przejąć całkowitą kontrolę nad komputerem użytkownika!

■ ATAK NA MCDONALD'S
Nieznany haker włamał się i zmienił wygląd internetowych stron światowego potentata hamburgerów. Nie oszczędził przy tym ani logo firmy, ani tym bardziej ich flagowych produktów, które zyskały „nowe" nazwy.

■ PŁATNE AUKCJE?!
Serwis internetowy Allegro chce wprowadzić opłaty za udział w aukcjach. Czyżby nie wystarczały wpływy z reklam? Być może, ale i tak nieładnie wyciągać pieniądze od biednych internautów!

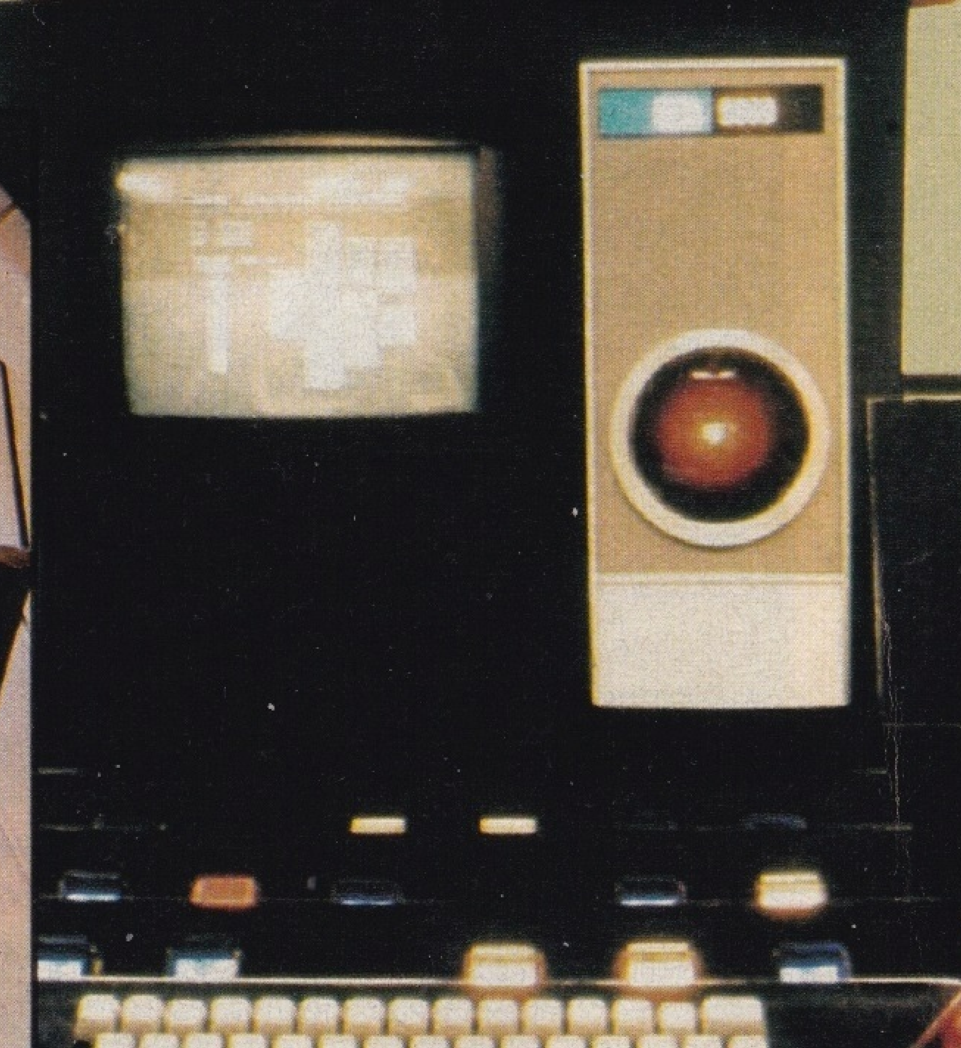
Na plotkach z komputerem

PC rozwiąże wszystkie twoje problemy!



Prędzej czy później we wszystkich dyskusjach na temat szkodliwego wpływu długiego przebywania w „towarzystwie" komputera pojawiał się argument, że maszyny to nie ludzie, nie da się z nimi porozmawiać, zwierzyć im się z problemów czy zasięgnąć porady w ważnej sprawie. To wszystko może się jednak całkiem szybko zmienić. W Izraelu powstał bowiem program, dzięki któremu komputery mogą prowadzić rozmowy prawie zupełnie tak jak ludzie. Otrzymał on imię Hal, na cześć komputera z filmu „2001: Odyseja Kosmiczna". Tak jak człowiek, poznaje on słownictwo od swojego „ojca" i uczy się w odpowiedni sposób reagować na zdania. Wychodzi mu to całkiem dobrze! Niestety, na razie swoimi umiejętnościami krasomówczymi dorównuje 15-miesięcznemu dziecku. To trochę za mało, żeby np. podyskutować z nim na temat poezji czy polityki. Nie ma się jednak co martwić – twórcy programu pracują właśnie nad nauczeniem go słówek znanych pięciolatkom. Trzymamy kciuki!







Valhalla nagradza

Zakończył się plebiscyt na Grę Roku 2000

Na stronach serwisu Valhalla rozstrzygnięto właśnie konkurs na najlepszą grę komputerową 2000 roku. Valkirie 2000 otrzymali: Najlepsza gra RPG – BALDUR'S GATE II, Najlepsza gra FPP – DEUS EX, Najlepsza gra TPP – RUNE, Najlepsza gra strategiczna – C&C: RED ALERT 2, Najlepsza gra przygodowa – THE LONGEST JOURNEY, Najlepsze wyścigi – COLIN MCRAE RALLY 2.0. Grą minionego roku jednogłośnie okrzyknięto BALDUR'S GATE II. Typującymi zwycięzców byli oczywiście internauci, nominacje w każdej z siedmiu kategorii przyznawano natomiast na podstawie głosów przedstawicieli branży komputerowej. Redakcja CLICK! też zgłosiła swoje typy. Zwycięzcom serdecznie gratulujemy i zapraszamy do kolejnej zabawy już za rok.

Człowiek – najlepszy przyjaciel psa

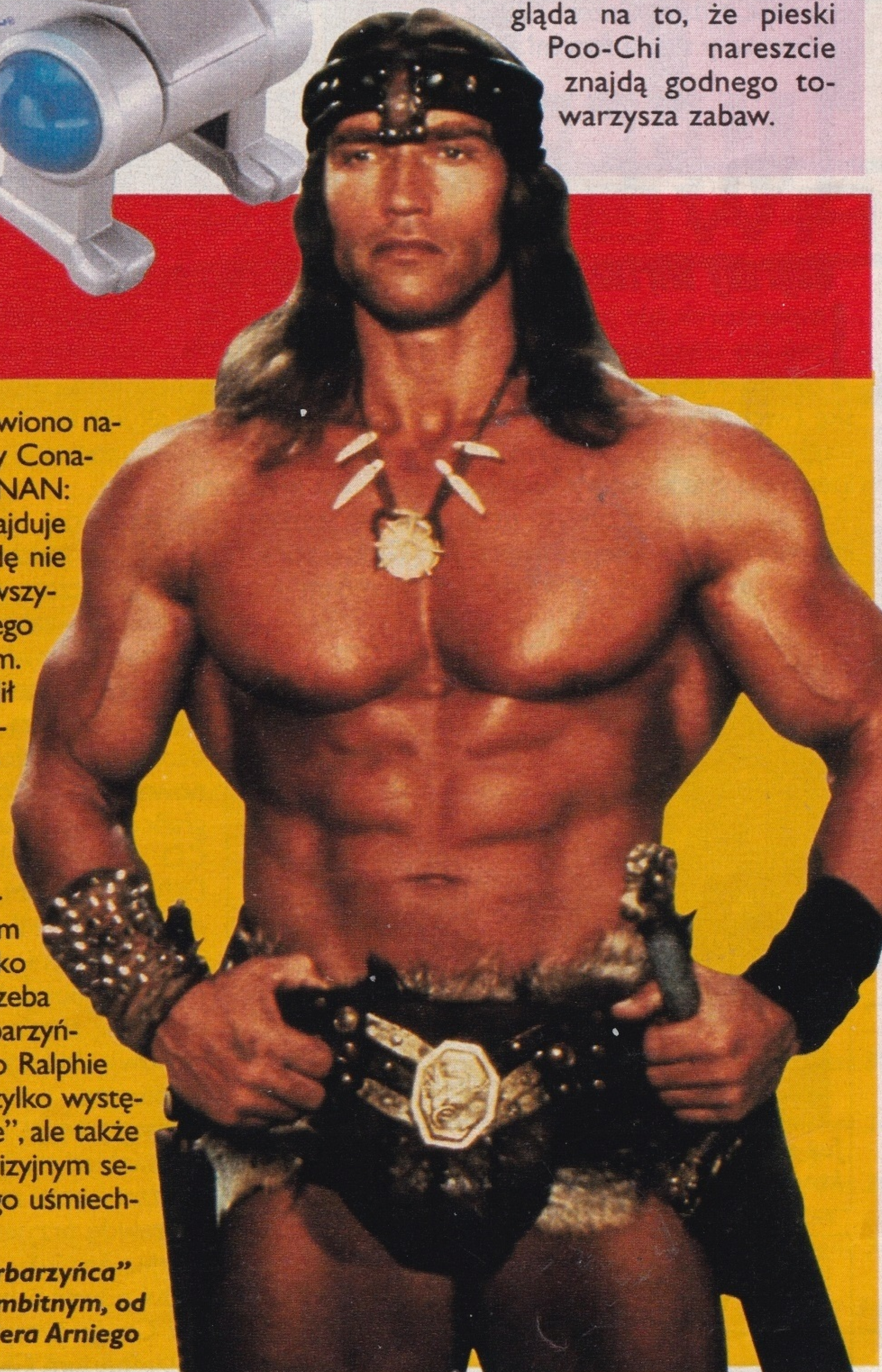
Sega zabiera się za roboty



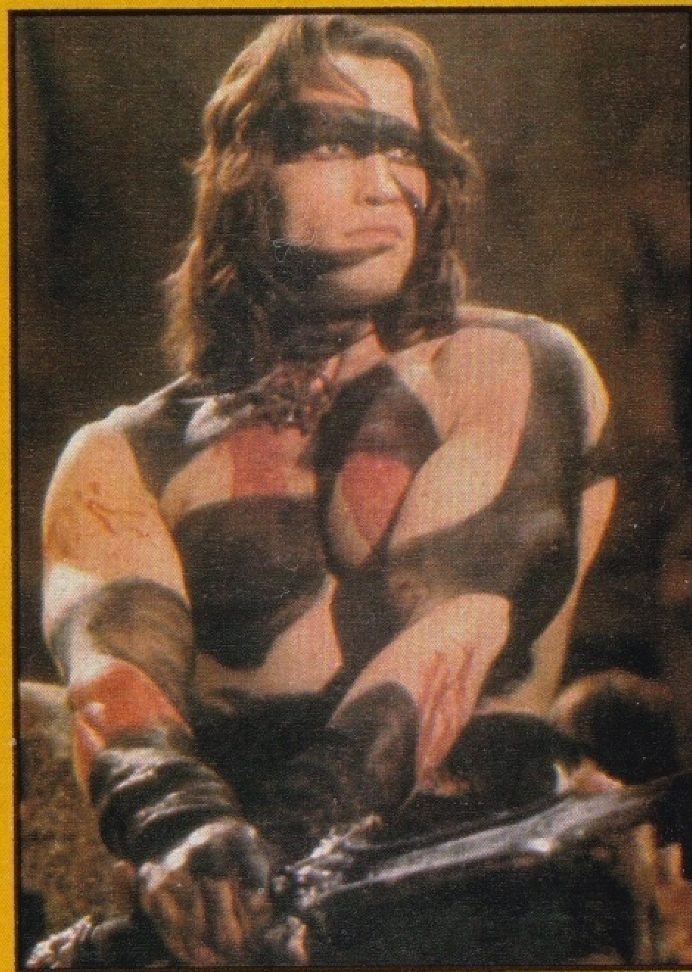
Prawa rynku są bezlitosne. W Japonii sprzedano 12 milionów mechanicznych piesków Poo-Chi! No cóż, można się pogodzić z faktem, że dzieci już nie chcą bawić się żywymi zwierzątkami, ale co z ludźmi? Jak to co? Wymieni się ich na roboty. Sega Corp. postanowiła wyprodukować przyjaciela dla swoich Poo-Chi. Właściwie będzie to cała seria mechanicznych towarzyszy, nazwana BOT. Znajdzie się w niej C-BOT, mający ładny wyświetlacz w miejscu twarzy, Y-BOT, który będzie mówił i uczył się słówek, M-BOT z uzdolnieniami tanecznymi oraz Robo-Chi, dziecko-robot. No cóż, wygląda na to, że pieski Poo-Chi nareszcie znajdą godnego towarzysza zabaw.

Powrót Conana

Czy leci z nami Arnold?



Do trzech razy sztuka! Zgodnie z tą zasadą postanowiono nakręcić kolejną część przygód dzielnego barbarzyńcy Conana. Film, noszący oryginalną nazwę KING CONAN: CROWN OF IRON (Król Conan: Żelazna Korona), znajduje się na razie w początkowej fazie produkcji. Tak naprawdę nie wiadomo nawet, kto wystąpi w głównej roli. Oczywiście wszyscy (no, prawie wszyscy) chętnie widzieliby w nim samego Arnolda Schwarzeneggera. Jest tylko jeden mały problem. Po pierwsze, od chwili, kiedy Pan Wielkie Mięśnie wcielił się w rolę Conana, minęło już sporo czasu i jego kondycja nie jest już taka sama, wygląd także. Po drugie, sam Arni nie chce znowu biegać po krzakach z gigantycznym mieczem w dłoni. Wszystko wskazuje na to, że trzeba poszukać innego barbarzyńcy. Plotkarze mówią o Ralphie Moellerze, który nie tylko występował w „Gladiatorze", ale także grał Conana w telewizyjnym serialu. Ciekawe do kogo uśmiechnie się szczęście?

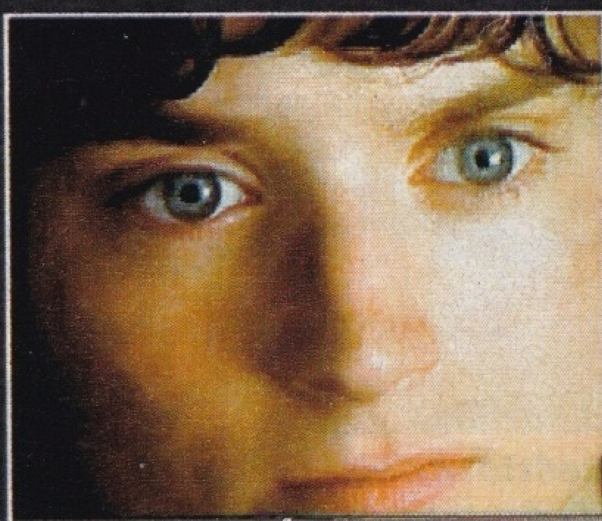


Mimo, że „Conan Barbarzyńca" nie był filmem zbyt ambitnym, od niego zaczęła się kariera Arniego

W Sieci...

...można oglądać zapowiedź niecierpliwie oczekiwanego „Władcy Pierścieni". Znajdziesz go pod adresem www.lordofthering s.net/join/realchannel/trailerdownload.html







Teksty: R.J., „Yackoo!", Aleksandra „Krupik" Cwalina, „Eeyore"; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer, Hewlett-Packard, Era GSM, Kino Świat

Ankieta CLICK! i TY

W tysiącach listów, jakie przysyłacie do redakcji, znajdujemy setki Waszych rad i sugestii dotyczących naszego czasopisma. Aby ukrócić wszelkie dyskusje oraz ułatwić Wam zadanie, przygotowaliśmy poniższą ankietę. Dzięki niej możecie podzielić się z nami swoimi pomysłami. Na ankiety czekamy do końca marca, a dla uczestników przygotowaliśmy niespodziankę!

I. Jak podobają ci się wybrane działy w CLICKU?

	Świetny dział, powiększyć!	Jest w sam raz	Nie podoba mi się
1. Zapowiedzi	❏	❏	❏
2. Lista przebojów	❏	❏	❏
3. Pierwsze wrażenia	❏	❏	❏
4. Test	❏	❏	❏
5. Tips & Trix	❏	❏	❏
6. Poradniki do gier	❏	❏	❏
7. Sprzęt	❏	❏	❏
8. Programy	❏	❏	❏
9. Internet	❏	❏	❏
10. Extra	❏	❏	❏
11. Połączenia	❏	❏	❏
12. Kino	❏	❏	❏
13. Nowości	❏	❏	❏
14. Listy	❏	❏	❏
15. Konkursy	❏	❏	❏
16. Fun	❏	❏	❏

II. Jakie mają być proporcje pomiędzy grami na poszczególne platformy?

	Za mało	W sam raz	Więcej
Dreamcast	❏	❏	❏
GBC	❏	❏	❏
N64	❏	❏	❏
PC	❏	❏	❏
PSX	❏	❏	❏
PS 2	❏	❏	❏

III. Które z dodatków do CLICKA! najbardziej ci się podobają? (zaznacz maks. 2)

- plakaty ❏
- naklejki ❏
- dodatkowe strony ❏
- tekturowe zakładki, pudełka itp. ❏
- gadżety, np. prasowanka, breloczek ❏
- płyta CD z demami ❏
- inne:.. ❏

(podaj własne propozycje)

IV. Co ci się nie podoba w CLICKU? Uzasadnij

....

....

V. Czego brakuje w CLICKU?

....

VI. Jakich tematów nie powinno być w CLICKU?

....

....

VII. Skąd najczęściej bierzesz CLICKA?

- Kupuję w kiosku ❏
- Kupuję w sklepie ❏
- Prenumeruję ❏
- Pożyczam od kolegi ❏
- Inne: .... ❏

VIII. Jak często kupujesz CLICKA?

- Zawsze, co dwa tygodnie ❏
- Co 2-3 numery ❏
- Od czasu do czasu ❏
- To mój pierwszy numer! ❏
- Nie kupuję, pożyczam od kolegi ❏

IX. Jak często chodzisz do kina?

....

X. Jaka jest twoja ulubiona gra?

....

Ankiety przysyłajcie na adres: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, z dopiskiem na kopercie ANKIETA

XI. Jak często kupujesz bądź dostajesz oryginalną grę?

....

XII. Czym sugerujesz się przy zakupie gry?
- dorobkiem twórców gry ❑
- recenzjami w CLICKU! ❑
- opiniami kolegów ❑
- recenzjami w innych pismach ❑
- reklamami ❑
- tym, co zobaczę w demie ❑
- inne .... ❑

XIII. Jak często korzystasz z Internetu?
❑ codziennie ❑ kilka razy w tygodniu
❑ raz na tydzień ❑ rzadziej

XIV. Z jakiego dostępu do Internetu korzystasz?
modem ❑ łącze stałe ❑
SDI / HIS ❑ sieć osiedlowa ❑
tv kablowa ❑ inne ❑

XV. Jaki masz komputer?
Procesor .... RAM .... MB
Akcelerator 3D ❑ Modem ❑
Napęd CD ❑ Napęd DVD ❑

XVI. Jakie konsole posiadasz?
❑ PSX ❑ PS 2 ❑ DC
❑ GBC ❑ N64

XVII. Jak często modernizujesz komputer?

....

XVIII. Gdzie kupujesz części do komputera?
❑ sklep ❑ giełda
❑ zakupy przez Internet

XIX. Jakie pisma komputerowe (oprócz CLICKA) czytasz? Uzasadnij, dlaczego.

....

....

XX. Który numer CLICKA uważasz za najlepszy? Uzasadnij swój wybór.

....

....

XXI. Który numer CLICKA uważasz za najgorszy? Uzasadnij, dlaczego tak sądzisz.

....

....

Pośród ankietowanych, którzy podadzą swoje dane, rozlosujemy nagrodę



KONSOLĘ PLAYSTATION 2

TWOJE DANE:

Imię...

Nazwisko...

....

Adres...

Telefon kontaktowy...

Wiek.....................

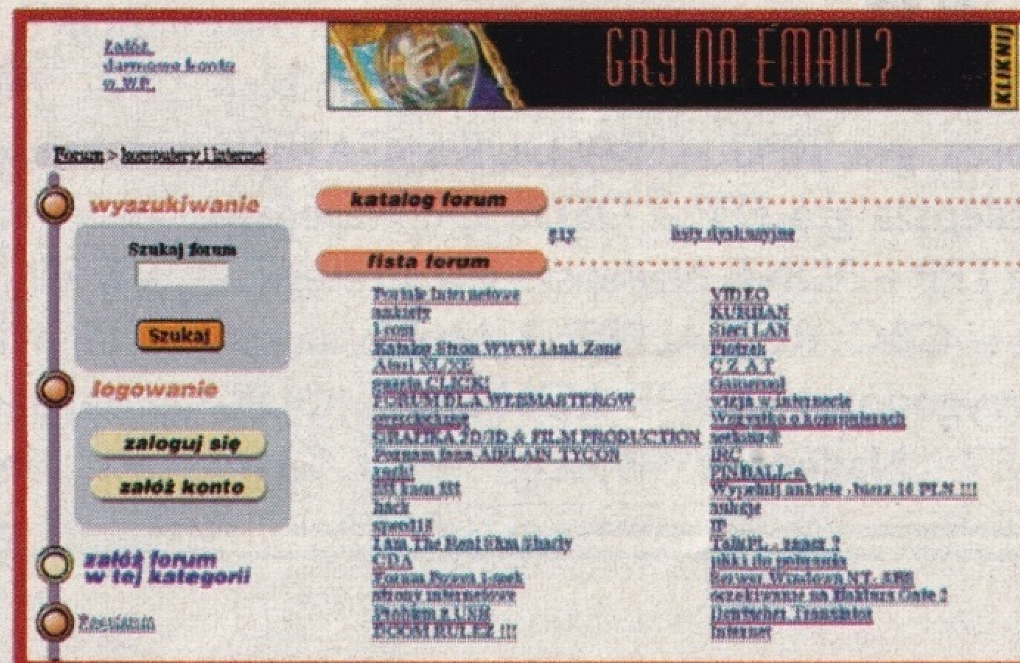
UWAGA: dane osobowe uczestników ankiety zostaną wykorzystane wyłącznie do celów sondażowych i po użyciu zostaną zniszczone.

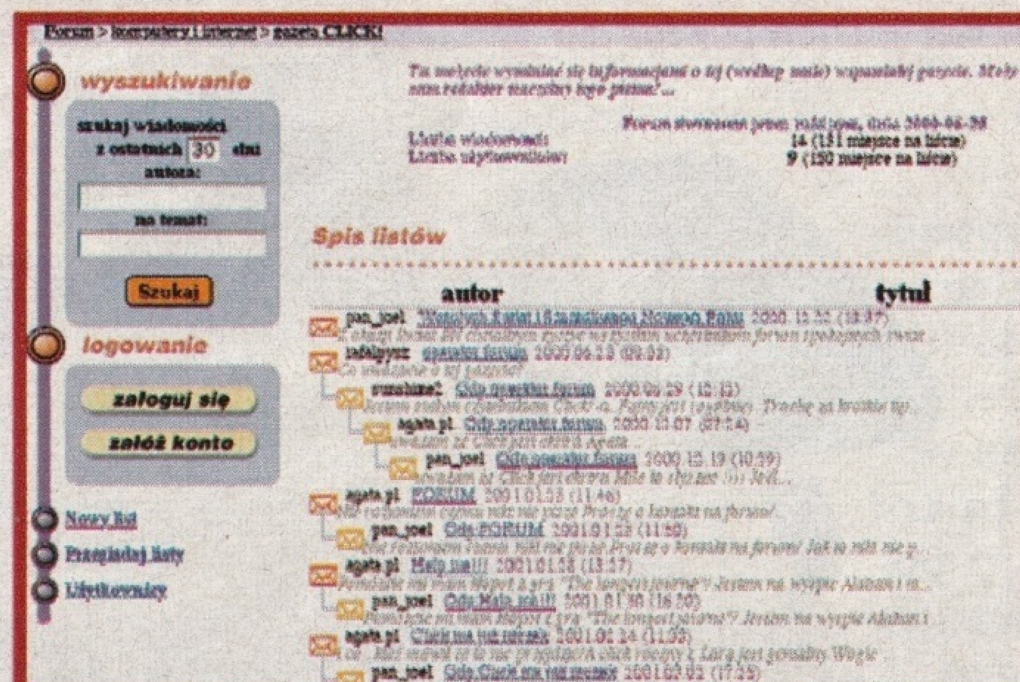
Forum CLICKA!

Powiedz, co ci leży na sercu

Wśród tysięcy mniejszych i większych grup dyskusyjnych, jakie co miesiąc pojawiają się w Internecie, znalazło się forum dyskusyjne miłośników magazynu CLICK! Na stronie tej możesz spotkać innych czytelników naszego pisma, skomentować dowolny artykuł, poprosić o pomoc w ulubionej grze, wreszcie – zasugerować temat, którym powinniśmy się zająć. Forum odwiedzają członkowie redakcji, tak więc żadna sugestia nie pozostanie niezauważona.

Aby wziąć udział w dyskusji, wystarczy założyć sobie darmowe konto pocztowe na serwerze Wirtualnej Polski (**http://poczta.wp.pl**), a następnie zalogować się na forum. Od tej pory będziesz mógł nie tylko przeglądać nadchodzące listy, ale pisać własne i udostępniać je innym użytkownikom Sieci. Całość znajdziesz pod adresem **http://forum.wp.pl**, w dziale Komputery i Internet, a dalej Gazeta CLICK! To co, spotkamy się na forum?





X-BOX

Jeszcze poczekamy?

Japońska premiera najnowszej konsoli Microsoftu może zostać przesunięta. Jak podają niektóre agencje informacyjne, producent okienek rozważa wprowadzenie X-Boxa do sprzedaży nie pod koniec tego roku, ale na początku 2002. Przyczyną jest podobno... niewielkie zainteresowanie urządzeniem producentów gier, a jak wiadomo nawet najlepszy sprzęt bez oprogramowania jest niewiele warty. Tymczasem sam Microsoft stwierdził, że informacja ta to zwykła plotka i nic nie stoi na przeszkodzie, aby konsola pojawiła się w zapowiedzianym terminie. Ciekawe, kto tu mówi prawdę?



IMPERATORKI 2000

Nagrody Wirtualnego Imperium Gier rozdane!

Imperatorek jaki jest, każdy widzi (na zdjęciu na dole). Ma duże ciałko, mały łepek (to chyba żadna aluzja, drogi graczu), stopy, które pozwalają mu zachować równowagę w przestrzeni – zwłaszcza że niewiele widzi, bo na oczach ma opaskę (wirtualną) oraz lekko spłaszczone pośladki (tego akurat nie zobaczysz) od ciągłego siedzenia przy komputerze. Jak informują twórcy statuetki, symbolizuje idealnego gracza, który w miejscu serca ma procesor.

Takie właśnie trofeum przypadło w udziale dystrybutorom gier podczas imprezy Wirtualnego Imperium Gier, której CLICK! był także patronem medialnym. Za swój trud i dostarczanie nam – zwykłym zjadaczom gier komputerowych – zabawy, dystrybutorzy otrzymali 3 marca br. nagrody w czterech kategoriach: Najlepsza gra 2000 roku, Najbardziej grywalna gra, Najbardziej innowacyjna gra oraz Gra o najlepszej grafice. Nagrodami podzieliły się firmy CD Projekt (BALDUR'S GATE II, DIABLO II), IM Group (THE SIMS) oraz Play-It (HEAVY METAL F.A.K.K. 2). Sprawcami takiego, a nie innego rozstrzygnięcia, byli ci wszyscy internauci (w sumie oddano około 8000 głosów), którzy w trakcie trwania plebiscytu odwiedzili strony **www.gry.wp.pl**. Po uroczystości odbył się bankiet, na którym bawili się nagrodzeni oraz zaproszeni goście. Było naprawdę przyjemnie. Mamy więc nadzieję, że już za rok Imperatorek znów powróci, by nagradzać najlepsze gry. Czego życzymy sobie, Wirtualnemu Imperium Gier i przede wszystkim tobie, graczu.



Krupik waha się: Pogadać czy pograć? Jak widać pracujemy też na imprezach



Już za chwileczkę, już za momencik... dowiemy się, kto zwycięży!. Wszystko w rękach redakcji WIG



A oto i Wielka Trójka, czyli przedstawiciele firm Play-It, IM Group oraz CD Projekt

Wielcy Wygrani

A oto jak głosowali internauci:

- Najlepsza gra 2000 roku — **Diablo II**
- Najbardziej grywalna gra 2000 roku — **Baldur's Gate II**
- Najbardziej Innowacyjna Gra 2000 roku — **The Sims**
- Najlepsza Grafika — **Heavy Metal F.A.K.K. 2**



Wielki Imperator WIG przystępuje do akcji...



„Titan – Nowa Ziemia" właśnie ukazuje się na kasetach wideo. Warto go obejrzeć, a potem wziąć udział w naszym KONKURSIE!

Znakomity film animowany o wiele mówiącym tytule „Titan – Nowa Ziemia" pojawił się właśnie na kasetach wideo. Wcześniej, latem 2000 roku, gościł w polskich kinach, gdzie cieszył się niemałym powodzeniem. Przyczynił się do tego znakomity dubbing oraz zawiła fabuła, nawiązująca do klasycznych dzieł science-fiction oraz anime.

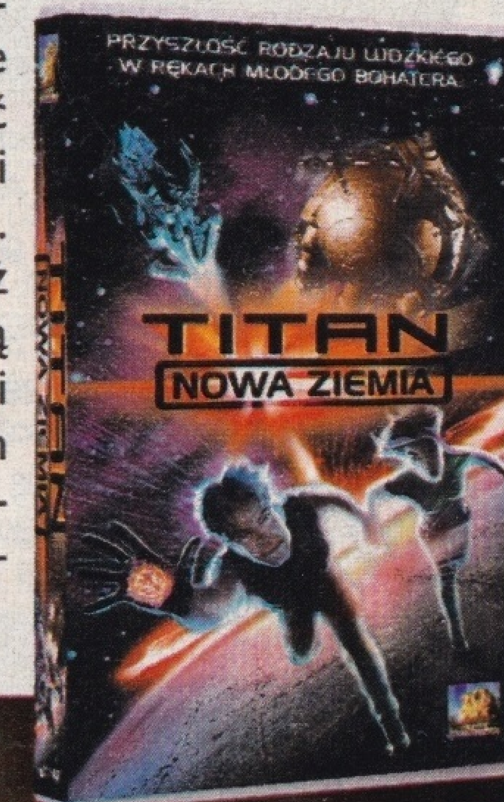
Jest rok 3028. Ludzkość nauczyła się już podróżować z prędkością nadświetlną, dzięki czemu poznała mieszkańców innych systemów gwiezdnych. Wśród nich byli Drejowie – potężne stwory składające się z czystej energii. Przez lata obawiali się mieszkańców Ziemi i ich okrutnej fantazji, aż wreszcie postanowili ich zniszczyć. Na oczach tysięcy uciekinierów Zielona Planeta rozpadła się na cząstki. Wówczas to czteroletni Cale po raz ostatni widział swą rodzinę.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IMPERIAL możecie wygrać kasety wideo! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 29 III 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Do czego posłużył ludzkości Titan?

Minęło 15 lat. Cale pracuje w dokach jednej z kosmicznych baz. Jest człowiekiem – coraz rzadziej spotykaną istotą bez ojczystej planety, pomiataną i lekceważoną przez przedstawicieli innych ras. Pewnego dnia zjawia się u niego mężczyzna podający się za przyjaciela ojca. Twierdzi on, że pierścień, który Cale dostał tuż przed zniszczeniem Ziemi, jest w rzeczywistości mapą prowadzącą do najnowocześniejszego statku kosmicznego w historii wszechświata – Titana. Trzeba go tylko odnaleźć i uruchomić...

Film wypełnia akcja oraz świetna rockowa muzyka takich zespołów jak Texas czy The Urge. Nie dziw się więc, że tuż po premierze krytycy obwołali ów obraz „Gwiezdnymi wojnami" animacji. Co ważne, nie jest to wcale przesada! „Titana – Nową Ziemię" ogląda się z zapartym tchem, zaś niektóre efekty specjalne budzą autentyczny podziw. Szkoda tylko, że nikt w Hollywood nie chce zrobić kolejnej części tego filmu... Przecież Drejowie są niezniszczalni i wzorem Imperium mogliby kontratakować!




Jedno wielkie buuum doprowadziło do zagłady Zielonej Planety


Na szczęście bohater ma do dyspozycji gwiezdnego rumaka

TITAN NOWA ZIEMIA

Pomóż pajacykowi

Pewnie wiele razy słyszałeś w wiadomościach tv o biednych, głodnych dzieciach. To smutne, jednak są w naszym kraju osoby, które nie mają dość pieniędzy, aby kupić swoim dzieciom bułkę na drugie śniadanie do szkoły! Jeśli posiadasz modem i dostęp do Internetu, możesz zmienić tę sytuację (oczywiście nie sam, tak więc powiedz o tym swoim kolegom). Wystarczy, że wejdziesz na stronę **www.pajacyk.pl** i klikniesz myszką w pusty brzuszek drewnianego pajacyka. Każde kliknięcie to kilka groszy od sponsorów akcji, przekazanych na rzecz głodnych dzieci w Polsce. Jeśli chcesz, możesz tę stronę ustawić jako startową w swojej przeglądarce, wtedy każdego dnia i ty będziesz mógł pomóc potrzebującym.





Łączy nas... teraz 40% drożej!

Telekomunikacja Polska znowu każe sobie więcej płacić

Ceny oraz jakość usług telefonicznych naszego największego operatora od dawna budzą mieszane uczucia. Do niedawna ulubionym tematem dyskusji były jednak koszty dostępu do Internetu oraz brak innych niż modemowe połączeń z Siecią. Kolejną „niespodzianką" naszego ulubionego monopolisty była kosztowna propozycja instalacji SDI, a następnie jeszcze droższa Neostrada. Jak się jednak okazało, to nie koniec wyciągania pieniędzy z kieszeni użytkowników. Od 1 maja TP S.A. podwyższa opłatę za abonament aż do 42,70 zł! Jednocześnie potanieją rozmowy międzymiastowe i pojawi się specjalny abonament dla osób, które mało dzwonią. Wyniesie on 28 złotych, ale rozmowy będą wtedy 2 razy droższe!

Jak widać, TP S.A. nadal stosuje stare metody pobierania wysokich opłat. Przestarzały system dostępu do Sieci, linie telefoniczne w złym stanie, problemy z dodzwonieniem się do Internetu, zasłanianie się kosztami inwestycji i obiecywanie „nowych, atrakcyjnych usług". Znamy to od dawna. Niestety, cały czas większość użytkowników nie może wybrać innego operatora, gdyż ci działają na niewielkim obszarze. Co gorsze, nie zanosi się na szybką poprawę sytuacji. Cała nadzieja więc w Urzędzie Antymonopolowym, który powinien zająć się tą kłopotliwą dla nas sytuacją.



CENY U INNYCH OPERATORÓW

- **Netia** – Abonament 34,16 zł; impuls 0,34 zł
- **Elnet** – Abonament 30,00 zł; impuls 0,33 zł
- **Szeptel** – Abonament 24,40 zł; impuls 0,34 zł
- **Dialog** – Abonament 20,74 zł; impuls 0,18 zł
- **Teleton** – Abonament 34,77 zł; impuls 0,32 zł

1 impuls = 3 minuty, Teleton – 5 min.

Wielki Brat patrzy

Wielki eksperyment TVN rozpoczęty!



Już jest polska wersja najsłynniejszego programu telewizyjnego na świecie! Stacja TVN rozpoczęła 4 marca emisję popularnego Big Brothera. 12 osób zgodziło się na zamknięcie w specjalnie wybudowanym domu na okres 100 dni. Przez ten czas będą musieli nie tylko wytrzymać ze sobą, ale też spełniać wszystkie polecenia tajemniczego „Wielkiego Brata", obserwującego ich przez cały czas. Również telewidzowie i internauci mają możliwość podglądania życia w domu BB. Co tydzień widzowie będą też decydowali, kto musi opuścić grę, a na zwycięzcę, który zostanie do końca, czeka nagroda 500000 złotych! Więcej informacji: **www.bigbrother.tvn.pl.**

Tekst: R.J. „Yackoo", Michał „Joel" Zacharzewski, „Eeyore"; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, Imperial, Wirtualne Imperium Gier

LISTY

Witajcie!

Wydaje się, że skończyła się epoka listów dotyczących Pokemonów i Dragon Balla. To dobrze, bo ten temat stawał się już męczący. Ale nic w przyrodzie nie ginie! Teraz do ataku szykują się miłośnicy brutalnych gier, starych przebojów i modernizacji sprzętu. Pomocy!

Kilka pomysłów

Mam dla Was kilka pomysłów. W dziale FUN moglibyście umieścić listę najgłupszych i najdenniejszych listów. Drogi Krzysiu L., jeżeli chcesz więcej Pokemonów, to kupuj sobie chipsy! Całkowicie zgadzam się z KeanuX. Nie jestem fanem Mangi i Anime, po prostu ich nie lubię, ale jego list przekonał mnie, aby trzymać język za zębami i nie krytykować fanów tego gatunku. Strasznie zdenerwowało mnie to, że dodaliście do grudniowego numeru płytę, jednocześnie podnosząc cenę. Po co stworzyliście CLICK! extra? Ja osobiście nienawidzę dem.

MP

Pomysł wyśmiewania się z listów czytelników jest raczej mało zabawny, mamy dużo ciekawsze materiały do działu FUN niż korespondencja niewinnych ludzi. Mówisz, że nauczyłeś się nie krytykować innych, a jednocześnie złośliwie odpowiadasz Krzysiowi L. – to dziwne. Wyższa cena numeru grudniowego nie wynikała tylko z dołączenia płyty, ale także z faktu, że był to numer podwójny. A CLICK! extra, jak zapewne zauważyłeś, nie ukazuje się już od paru miesięcy.

Propozycje Punishera

To jest już mój drugi list, na pierwszy dostałem odpowiedź, która skłoniła mnie do napisania kolejnego.
Wasze ksywki – nie ukrywajcie się tak z nimi. Piszcie je większą czcionką pod tekstem. Zdjęcia redakcji – moglibyście zrobić coś takiego. Myślę, że taka mała zmiana wyszłaby Wam na dobre. Piszcie, kto odpowiada na listy, bo nie wierzę, że wszyscy razem.
Recenzje – przydałoby się w nich trochę humoru, a nie tylko poprawna polszczyzna. Fun – proponuję trochę zmniejszyć ten dział. LISTA TOP-20 – ludzie, pozbądźcie się tego! Kino – hm, czy to gazeta o nowościach kinowych, czy o grach i sprzęcie komputerowym? Co do recenzji i zapowiedzi, to jesteście trochę do tyłu za innymi czasopismami tego typu (tzn. u nich recenzja lub zapowiedź ukazuje się wcześniej).

Punisher



Nie ukrywamy naszych ksywek, chyba każdy wie, gdzie się znajdują – przynajmniej do tej pory nikt się na to nie skarżył. Na pewno nie zamierzamy w każdym numerze dawać zdjęcia redakcji – przecież to absurd! Nie jesteśmy gwiazdami filmu czy piosenki, które muszą być pokazywane na każdej stronie pisma. Nie uważamy, aby nasze recenzje były bez humoru – ale decydujący głos mają tu oczywiście czytelnicy. A co do obecności poszczególnych działów, to aktualny kształt pisma wynika z życzeń naszych czytelników – stwierdzili oni, że zarówno kino, jak i lista przebojów podobają im się.
Sądzisz, że inne pisma mają wcześniej od nas recenzje i zapowiedzi – szkoda, że nie podałeś konkretnych przykładów. Ciekawe, jak to możliwe, gdyż sam fakt, że wychodzimy co dwa tygodnie daje nam przewagę czasową, a wszystkie dobre gry opisujemy jak najszybciej (w CLICKU! ukazał się np. pierwszy w Polsce opis doskonałego BLACK & WHITE).

Czemu akurat CLICK!

Skąd wziął się pomysł na nazwę waszego pisma? Dlaczego stworzyliście gazetę o tematyce komputerowej?

Damian

Nazwa CLICK! jest wynikiem nagłego natchnienia oraz czystego przypadku. Pewnego pochmurnego dnia nasza redaktor naczelna siedziała przed komputerem i próbując wymyślić nazwę pisma, klikała myszką. Przy którymś kliknięciu myszka się zacięła, wydając głośny trzask – KLIK! I tak powstał nasz tytuł. Oczywiście to była jedna z propozycji, ale jak się później okazało, najbardziej spodobała się naszym czytelnikom.
Dlaczego stworzyliśmy akurat gazetę komputerową? Cóż, po prostu interesujemy się komputerami oraz grami i uznaliśmy, że warto połączyć pracę z przyjemnością.

Trzy propozycje

Po pierwsze: zlikwidować TRIX & TIPS. Kody są dla nieumiejących grać. Po drugie, w jednym z następnych numerów zróbcie podsumowanie listy TOP-20 od początku istnienia CLICKA! Niech to będzie np. 100 najlepszych gier 2000 roku. Po trzecie, proponuję utworzyć stały dział o TOMB RAIDERZE. Chyba nie ma w Polsce gracza, który by nie grał w tę supergrę. Nie ma też chyba gry, której powstałoby 5 części (oprócz Final Fantasy) i która stałaby się hitem.

Lancio z Krakowa

Zdecydowanie potępiasz używających kody, niemniej jednak bardzo dużo osób korzysta z nich w trudnych chwilach. Przecież nie zmuszamy nikogo do oszukiwania – jeśli ktoś nie chce, nie musi czytać działu T&T. Lista TOP-20 budzi skrajne emocje, nie będziemy więc jeszcze bardziej jej eksponowali, tworząc listy hitów 2000.
Wychwalanie TOMB RAIDERA ponad wszystko jest objawem fanatyzmu. Przecież powstała cała masa gier mających wiele części: LEISURE SUIT LARRY, NEED FOR SPEED, POLICE QUEST, QUEST FOR GLORY, równie udanych i nieopierających się jedynie na sławnej głównej postaci. Równie dobrze miłośnicy pozostałych gier mogliby zażądać kącika o swoim ulubionym przeboju. A więc mówimy Larze: nie!

Stare gry?

Jeżeli piszecie poradnik do gry, to piszcie go dokładnie (mam na myśli TOMB RAIDER CHRONICLES). Jak na każdą porządną gazetę przystało, dajecie recenzje. No i fajnie. Ale po co dajecie recenzje takich starych gier, jak np. MIGHT & MAGIC lub FANTAVISION. Zwłaszcza gdy te gry przypominają te znane z Amigi lub Commodore 64. Wy także oceniacie je pod względem grafiki i dźwięku na 2 lub 3. Czytelnicy wolą poza tym poczytać o nowych produkcjach. (...) Czy chcąc opublikować zdjęcia z gry, np. TOMB RAIDER, muszę mieć zgodę firmy Eidos?

D@S

Staramy się pisać poradniki najdokładniej, jak tylko możemy. Pamiętaj jednak, że po pierwsze, celem jest skończenie gry – a więc np. część poziomów ekstra pomijamy. Po drugie, czasem celowo pomijamy pewne fakty, nie chcąc odbierać całej przyjemności z zabawy. Nie dajemy recenzji starych gier. FANTAVISION była najnowszym przebojem dla PlayStation 2 (jeśli masz zażalenia co do jej grafiki, to zwróć się do producenta). W wypadku MIGHT & MAGIC winić możesz jedynie polskiego dystrybutora, który przygotował polską wersję ponad rok po premierze. Możemy opisywać najświeższe nowości, tyle że będą to gry dostępne legalnie jedynie na Zachodzie. Chyba nie o to chodzi?
Chcąc opublikować jakiekolwiek materiały z gier, a zwłaszcza zdjęcia, powinieneś dostać zgodę producenta lub dystrybutora jego produktów (w przypadku TOMB RAIDERA jest to IM GROUP).

Jak podkręcić procesor?

Chcę podkręcić procesor (Celeron 366A). Napiszcie w gazecie, jak to się robi (i nie piszcie, że to jest niebezpieczne i żebym tego nie robił). Chcę konkretnej odpowiedzi.

Her XXL

A więc konkretnie odpowiadamy, że nie podamy w CLICKU!, jak podkręcić procesor. Zainteresowani tym i tak znajdą potrzebne dane (np. w Sieci). Mniej doświadczeni nie powinni próbować. Nie mamy po prostu ochoty czytać później Waszych listów w stylu „napisaliście, że tak się da i spaliłem procesor ojca. Teraz tata pyta o Wasz adres".

Manga, konkursy i płyta CD

Nie podoba mi się to, że nie wiem, gdzie wysyłać odpowiedzi na konkursy. Moglibyście wydać specjalnego Clicka z płytą, tak jak zrobiliście to w wydaniu grudniowym.

Marcin

Adres do korespondencji z naszą redakcją podawany jest w każdym numerze CLICKA! (adres korespondencyjny) w stopce redakcyjnej (to ta żółta ramka z prawej strony). Tam

Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:
- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- DC – *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Ocena końcowa

PC | PSX | N64 | Mac | PL / A
Clicker's Revenge 4
Super Akcja
10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD
Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6
(+) Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
(–) Bardzo łatwo uzależnia – jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera
Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick
5+

też trzeba przysyłać rozwiązania konkursów. Przypominamy też o kuponach konkursowych – odpowiedzi bez nich nie biorą udziału w losowaniu nagród. Rozwiązania możecie przysyłać na kartkach pocztowych (mogą być wszystkie na jednej) albo w liście (na kopercie piszecie wtedy KONKURS Z NR XX). Otrzymaliśmy bardzo dużo listów, w których chwaliliście wydanie świąteczne CLICKA! z płytą CD. Być może przy najbliższej świątecznej okazji uda nam się zrobić Wam podobny prezent.

Tajemnicze postacie na zdjęciach

Często w waszym piśmie zamieszczane są zdjęcia różnych osób (np. trzymających monitor lub joystick). Czy to ludzie z waszej redakcji? Poza tym mam problemy ze ściąganiem gier z Internetu. Zawsze muszę je uruchamiać np. World Padem, co jest po prostu niemożliwe.

Paweł z Mławy

Te tajemnicze postacie nie są redaktorami CLICKA! Są to zdjęcia agencyjne albo nasi znajomi, którzy zgodzili się wziąć udział w sesji zdjęciowej i służyć jako modele. Zdjęcia redakcji pojawią się w CLICKU! niebawem. Próby otwierania plików World Padem (albo innym programem) mogą mieć wiele przyczyn. Po pierwsze, dane rozszerzenie nazwy pliku (np. zip, arj czy rar) może być przypisane do złej aplikacji. Można to zmienić w oknie eksplorera – wybierając OPCJE FOLDERÓW i TYPY PLIKÓW. Po drugie, część pirackich gier posiada rozszerzenia nazwy zmienione na np. txt lub doc – wszystko w celu uniknięcia usunięcia stron z nielegalnymi wersjami oprogramowania.

Zakręcone i nieprawdziwe!

W nr 4/01 pisaliście w zakręconych wiadomościach, że istnieje konkurs na tłumaczenie jakiejś angielskiej gry. Niestety, nie napisaliście, gdzie trzeba się zgłosić. Czy możecie podać tę informację? Chciałbym w tym wziąć udział.

Jakub

Zakręcone wiadomości należą do działu FUN i są zmyślone. Na razie nikt nie wpadł na pomysł takiego konkursu, podobnie jak (jeszcze) nikt nie zrobił gry o Mistrzu Małyszu.

Gdzie się podziała pamięć?

Od razu przejdę do rzeczy – posiadam 128 MB RAM, lecz po załadowaniu się Windows ME zostaje mi około 20 MB dostępnej pamięci: Czy antivirus i fax chodzące w tle mogą tak „zeżreć" pamięć? Może wiecie, jak zwolnić (odzyskać) trochę RAM? Jak włączę jakąś grę, to czy ona będzie mogła użyć tylko tych 20 MB?

QueDoom

Każdy uruchomiony program zabiera część pamięci, jeśli przy starcie automatycznie wczytuje się antywirus, program faxowy, programy obsługujące dodatkowe funkcje myszki, karty graficznej i kilka innych rzeczy, może to rzeczywiście zabrać sporo pamięci. Jednak nie aż 100 MB! Niestety, nie piszesz, gdzie i jakim narzędziem to sprawdziłeś, być może źle odczytałeś wskazania? System Windows dynamicznie zarządza pamięcią, w miarę potrzeb wydzielając ją programom. Co prawda przy dużej liczbie używanych naraz programów może dojść do sytuacji, kiedy sporo pamięci po prostu zniknie, wtedy pomaga jednak restart systemu albo użycie programu Ram Idle (w wersji dla odpowiedniego systemu!). Ten ostatni jest do pobrania np. ze stron **www.pc.com.pl**

kupon archiwalia CLICK! 06/01

Warunkiem otrzymania kserokopii stron z numerów archiwalnych jest przysłanie koperty zwrotnej A4 wraz ze znaczkiem pocztowym i kuponu. Jeden kupon upoważnia do otrzymania maksymalnie 10 stron!

Problemy ze wszystkim

Gdy gram w Sacrifice (wersja angielska), to mam problem z grafiką. Tekstury podłoża mi znikają i wygląda to tak, jakby niebo było na ziemi. Mam najnowsze DirectX 8.0 i 3DFX VooDoo 3 3000. Połączyłem dwa komputery kablem – jeden ma Pentium 433 i 64MB RAM, a drugi Pentium 233 i 48 MB RAM. Gdy gram nawet w te starsze gry jak Warcraft 2, gra się zacina co 2 sekundy. Mój wujek mówi, że chodzi o jakieś terminatory. Jak możecie, to piszcie więcej o Dragon Ballu.

Kawka

Twoje problemy z grafiką mogą wynikać zarówno ze sterowników DirectX – ich wersja 8.0 jest według opinii wielu osób wyjątkowo niedopracowana i stwarza wiele problemów. Niestety, usunięcie DirectX 8 jest często niewykonalne i trzeba reinstalować system. Możesz też spróbować pobrać z Sieci najnowsze wersje sterowników do karty VooDoo – może to pomoże. Niektórzy producenci gier dołączają też sprawdzone wersje sterowników – jeśli posiadasz oryginalną wersję gry (a tak jest, prawda?), przejrzyj zawartość płyty CD.
Jeśli połączyłeś komputery przy pomocy kart sieciowych, to rzeczywiście niezbędne są tzw. trójniki i terminatory (przy kablu koncentrycznym). Do każdej karty podłączasz trójnik, jedno wyprowadzenie blokujesz terminatorem, a pozostałe łączysz kablem. Przy korzystaniu z przewodu typu skrętka musisz użyć kabla skrosowanego (ze specjalnie połączonymi końcówkami).

Brutalne gry oraz Linux

Po przeczytaniu newsu o „Groźnych grach" w numerze 4 CLICK! szczęka mi opadła. Od wielu lat psychologowie atakują brutalne gry, ale ich teorie mają się nijak do rzeczywistości. Mam 14 lat, a komputerem bawię się od 9 lat, czyli, według psychologów, jestem w wieku najbardziej podatnym na zły wpływ. Zaczynałem od brutalnych (a jakże) PIRATES!, potem przerzuciłem się na TOMB RAIDERA, a w końcu na QUAKE, HALF-LIFE i CARMAGEDDON. I co, czy jestem psychopatycznym mordercą, który chodzi z zestawem noży i zabija każdego na swojej drodze? A może to psychologowie są maniakami, którzy gdy skaleczą się w palec, każą dzieciom wyjść z pokoju, żeby się nie zdemoralizowały? Jak wytłumaczę opinie psychologa, który napisał, że DEVIL INSIDE to gra satanistyczna? Takie zarzuty powinny być ignorowane! A tak poza tym, skąd je wzięliście? Ze szkółki niedzielnej?
Wkurzyła mnie informacja o walce Microsoftu z Linuxem. Zarzuty są bezpodstawne, pisane pod wpływem impulsu i pozbawione logiki. Weźmy tekst „(...) najnowszy Linux 2.4". Chodzi wam o jądro, może coś z RedHat albo Gnome? W recenzji Sacrifice PL napisaliście o polskiej wersji, że „(...) jest dobrze przygotowana(...)" To czemu dostała 5-, a nie 6?

Gwyndhu

Oczywiście, możesz się nie zgadzać z taką opinią, ale udowodniono, że część nałogowych graczy przestaje rozróżniać rzeczywistość od ekranowej fikcji. Nie znaczy to, że każdy gracz jest psychopatycznym maniakiem i potencjalnym mordercą. Tym niemniej długotrwałe siedzenie przed monitorem i rozstrzeliwanie przeciwników może doprowadzić do zaniku takich uczuć, jak np. współczucie czy tolerancja. Może to też wzmagać agresję i tendencję do rozwiązywania codziennych spraw przy pomocy siły. I o tym właśnie mówią wyniki badań psychologów. Oczywiście zdarzają się przypadki publicznych ataków na gry typu DEVIL INSIDE czy DIABLO. Jednak winić tu należy nie tylko wypowiadających się psychologów, ale też np. szukające sensacji stacje telewizyjne. Jeśli chodzi o źródła takich informacji, to istnieje cała masa naukowych opracowań związanych z wpływem gier na psychikę graczy, a zawarte tam dane są wynikiem licznych badań i eksperymentów.
W artykule o Linuxie nie atakujemy Microsoftu, tylko stwierdzamy określone fakty – jednym z nich była wypowiedź przedstawiciela firmy. Poza tym to nie nasza wina, że producent okienek już wiele razy stosował podobne metody wobec konkurencji. I jeszcze jedno: oczywiście masz rację – chodziło nam o jądro Linuxa w wersji 2.4.

Problem z AVI

Kiedy odtwarzam film w formacie „avi", ukazuje się komunikat „Nie można załadować właściwego dekompresora". Proszę, podpowiedzcie, co mam zrobić?

Beny

Taki komunikat oznacza, że w Windows nie zostały zainstalowane wszystkie kodeki (sterowniki odpowiedzialne za odtwarzanie, kompresję i dekompresję plików audio oraz wideo). Zestaw najpopularniejszych dekompresorów znajduje się na płycie instalacyjnej z Windowsami – można je doinstalować poprzez Dodaj/Usuń programy i Instalator systemu Windows z Panelu Sterowania. Niektóre z kodeków są dostępne w Internecie. Instalujesz je, uruchamiając program instalacyjny. Aby sprawdzić, jakiego dekompresora potrzebujesz, kliknij prawym klawiszem myszki na pliku AVI i wybierz Właściwości.

Stopień zaawansowania

Czy trzeba być zaawansowanym użytkownikiem komputera, aby stworzyć własną stronę WWW? Jaki program wystarczy mi na początek do utworzenia strony? Gdzie powinienem się zwrócić, jeżeli chciałbym wykorzystać na mojej stronie elementy z jakiejś gry? Słyszałem, że firma Maxis ma wydać trzecią część THE SIMS. Czy to prawda? Która gra ukaże się na polskim rynku pierwsza: SimsVille czy PIZZA CONNECTION 2. Mam wersję DirectX 8.0 PI i chciałbym zmienić ją na 7.0 PI. Jak to zrobić?

Dobry

Do zrobienia prostej strony WWW wystarczy FrontPage Express albo edytor MS Word. Jeśli chcesz wykorzystać zdjęcia i obrazki z gry, musisz mieć zgodę jej producenta. Możesz zwrócić się w tej sprawie do dystrybutora programu w Polsce. Jak już pisaliśmy, usunięcie DirectX 8.0 może być niemożliwe – czasami działa program DirectX Uninstaller (www.pc.com.pl). PIZZA CONNECTION 2 powinna pojawić się w sprzedaży lada moment (jej test możesz znaleźć w tym numerze CLICKA), a na Simsville trzeba jeszcze poczekać przynajmniej do czerwca. Na razie nic nie słychać o nowej części SIMS, ale już niedługo pojawi się dodatek do tego przeboju pt. BALANGA (prawda, że fajna nazwa?).

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Teksty w tym numerze:
Krzysztof Adamczyk, Malwina Kalinowska, Marcin Kułakowski, Wojciech Madejski, Piotr Mańkowski, Robert Sulisz, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA,

tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Prenumerata

Szczegółowych informacji udzielają wszystkie urzędy pocztowe. Pamiętajcie o podaniu dokładnej nazwy pisma (w oryginalnej pisowni!).

Przedpłata przyjmowana jest w terminach:
na III kwartał 2001 – do 25 maja 2001
na IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001



Jak pech, to pech. I tym razem nie udało nam się wyłonić zwycięzcy, którego twórczość pisarska zasłużyłaby na nagrodę. Cóż, czekamy dalej.

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania tekstów oraz korekty stylistycznej wypowiedzi bez zmieniania charakteru listów oraz zawartych w nich poglądów. Na listy odpowiada R.J.„Yackoo!"

KONSOLA PLAYSTATION 2

Wspaniała PlayStation 2 na pewno zachwyci każdego miłośnika gier konsolowych. U nas możesz ją dostać w nagrodę za wypełnienie ankiety na str. 61.



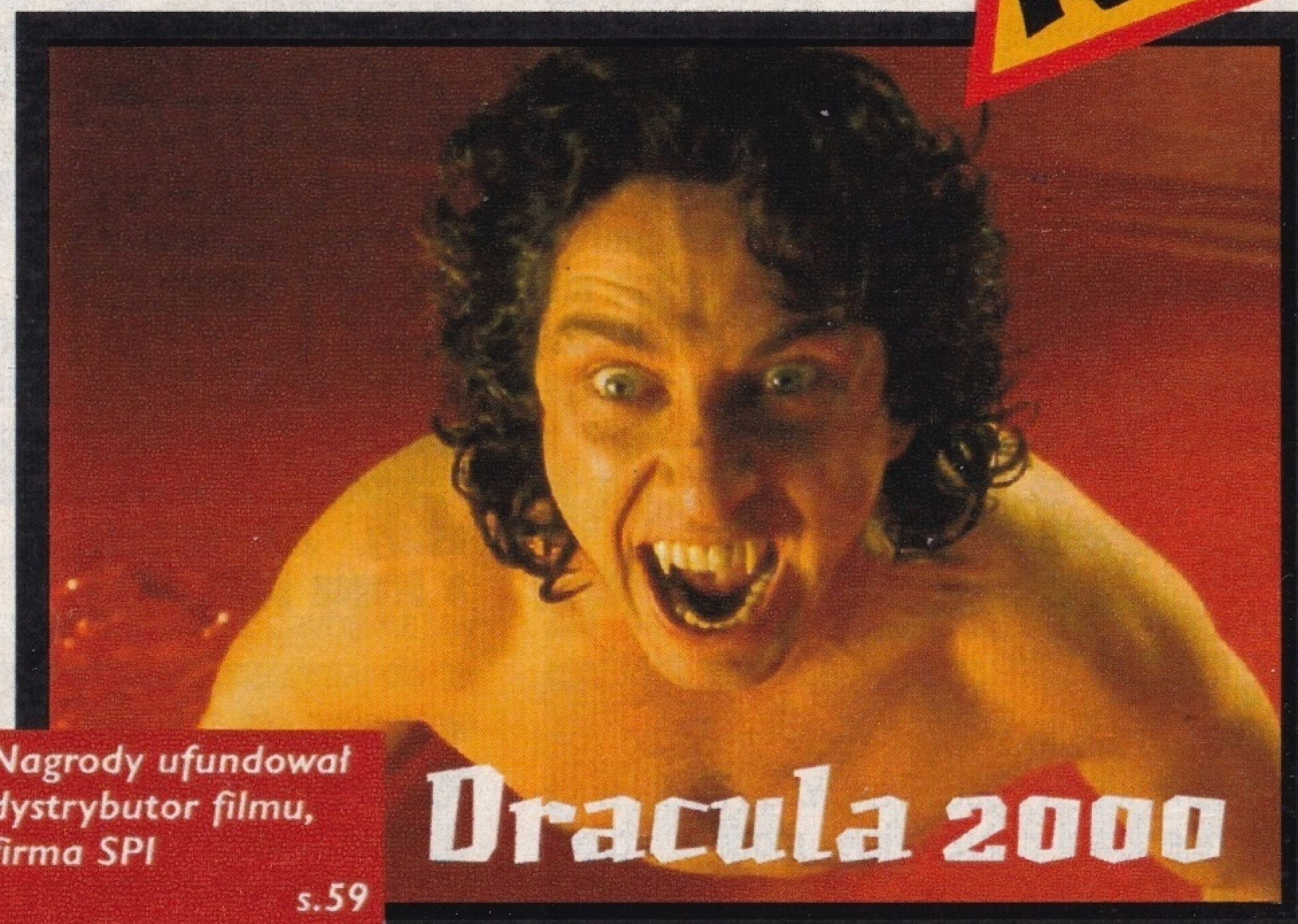
Nagrodę ufundował CLICK!

s.61

FILMOWE NIESPODZIANKI

Dla tych, co lubią wampiry i film „Dracula 2000", przygotowaliśmy nagrody: gadżety filmowe, np. koszulki i drakulowe zęby.

10

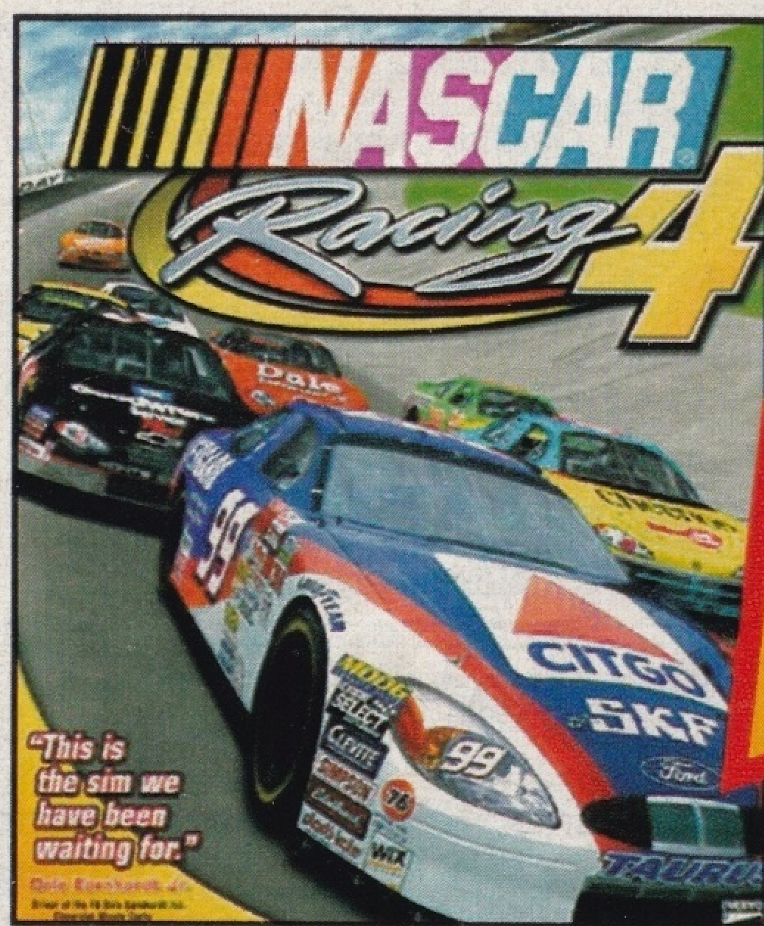


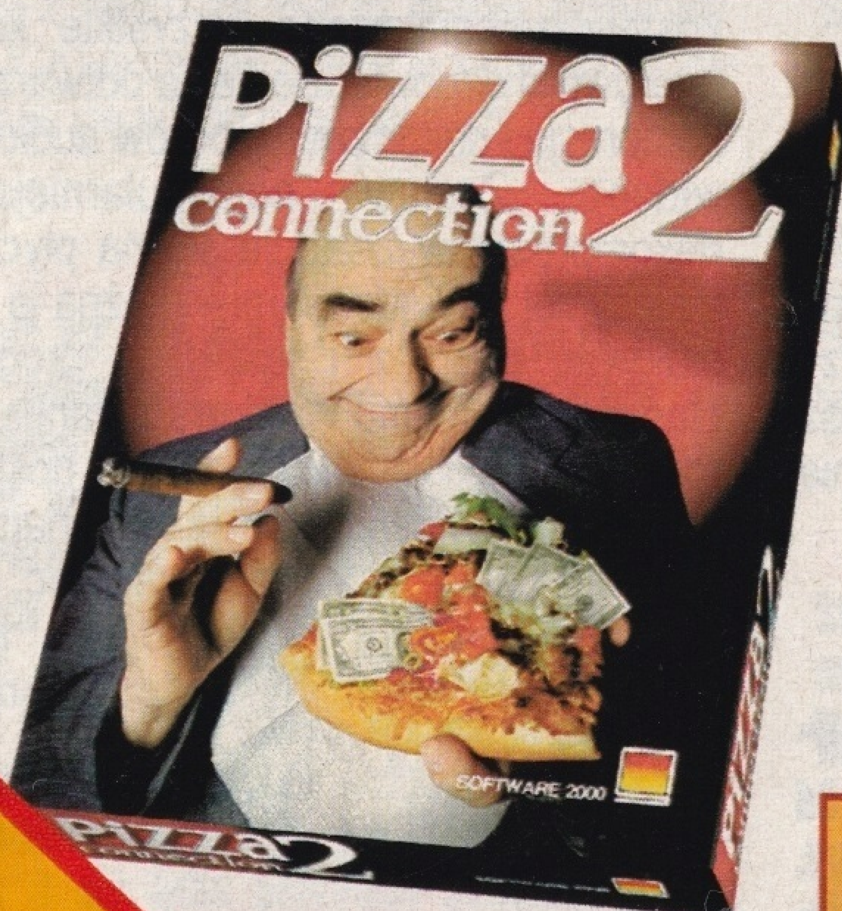
Nagrody ufundował dystrybutor filmu, firma SPI

s.59

GRY Z NUMERU

Na zwycięzców konkursu czekają gry ufundowane przez ich polskich dystrybutorów – firmy PLAY IT i CD PROJEKT.





3



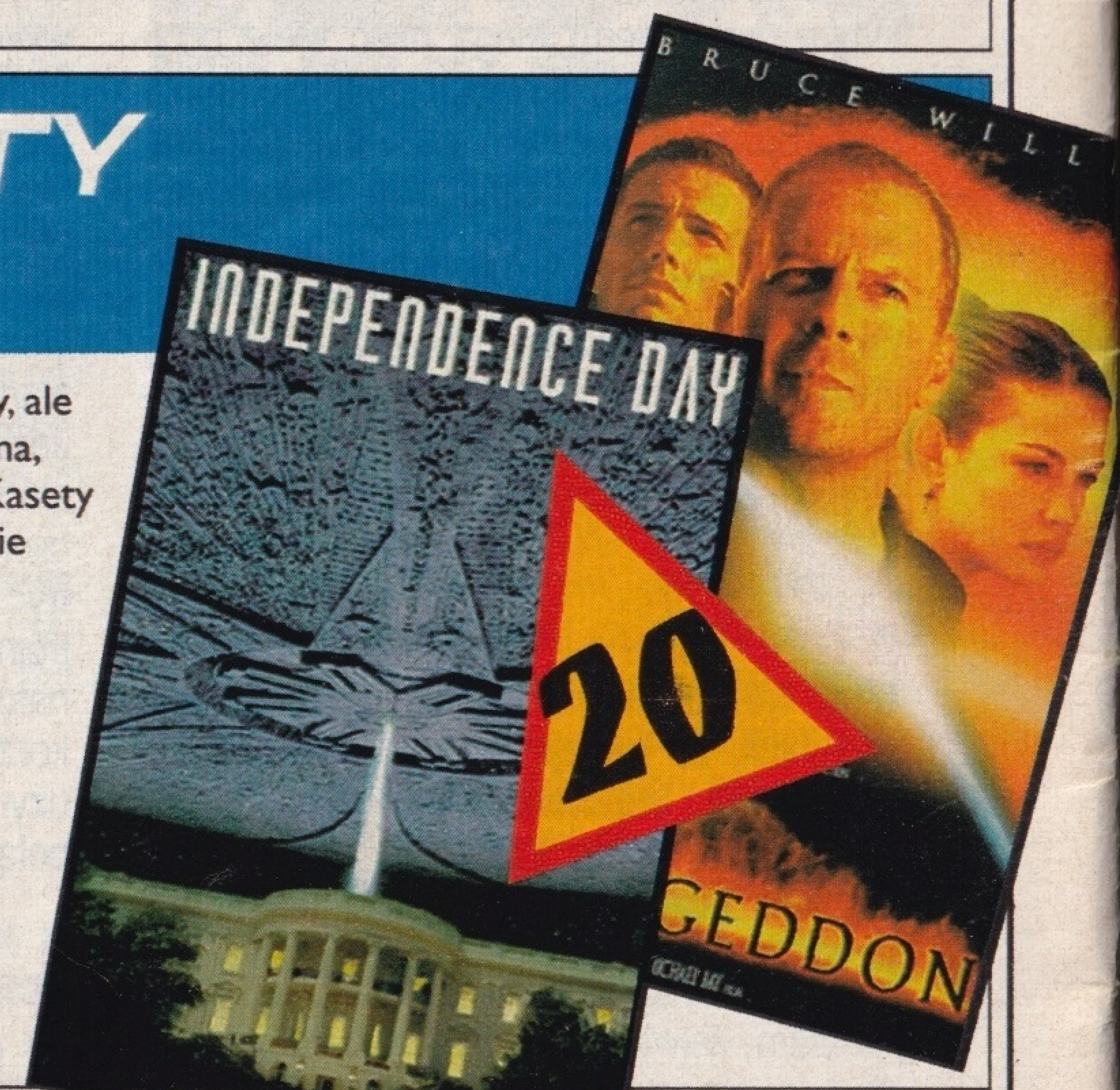
WORMS WORLD PARTY

Nagrody ufundowali Play It, CD Projekt

s.14, 16, 24

KASETY WIDEO

Jeżeli lubisz oglądać filmy, ale nie chce ci się iść do kina, mamy lepszą propozycję. Kasety wideo wygrane w konkursie dotyczącym filmu „Titan – Nowa Ziemia".



20

Nagrody ufundowała firma Imperial

s.62

KUPONY KONKURSOWE

Pizza Connection 2 CLICK!	Kasety wideo CLICK!
Nascar 4 CLICK!	Dracula 2000 CLICK!
Worms World Party CLICK!	Konsola PS 2 CLICK!
TOP–20	CLICK!

W CLICK! 4/01 nagrody wygrali:

■ **SETTLERS IV**

Odp.: W grze występują trzy rasy: Majowie, Wikingowie i Rzymianie. Grę otrzymuje Agnieszka Lis z Bytomia.

■ **THEME PARC INC.**

Odp.: Theme Hospital, Theme Parc Inc., Theme World. Grę otrzymuje Krzysztof Kowalski z Katowic.

■ **GROUCH**

Odp.: Najbardziej znanym barbarzyńcą jest Conan. Grę otrzymuje Piotr Kuliński z Krakowa.

■ **TOP 20**

Nagrodę otrzymuje Wojciech Radziwon z Białegostoku.

■ **JOYSTICK**

Odp.: Joystick z FFB potrzebuje dodatkowego źródła zasilania. Nagrodę otrzymuje Patryk Orzechowski z Izabelina.

■ **SKANER**

Odp.: Dodanym programem do skanowania jest Scan Wizard. Nagrodę otrzymuje Mateusz Wojtaszek z Krakowa.

■ **BLAIR WITCH 2**

Odp.: W sumie będą trzy filmy z serii BWP. Gadżety otrzymują: Krzysztof Wojtkiewicz z Bielska-Białej, Paweł Wojtecki z Mietkowa, Iwona Krol z Bytomia, Marcin Bągond z Białej Podlaskiej, Maksymilian Kaczewiak ze Świebodzina, Tomasz Czeczótka z Krakowa, Michał Król z Lublina, Grzegorz Sebastian z Opola, Krzysztof Puławski z Pieniężna, Dominika Jóżnik z Warszawy

■ **GNIEW OCEANU**

Odp.: Kuter Billa nosił nazwę „Andrea Gail". Kasety otrzymają: Sebastian Rudło z Zawiercia, Tomasz Głuszek z Rozdrażewa, Jarosław Kolman z Grębocic, Waldemar Zawisza z Oleszyc, Adam Wojciechowski z Torunia

■ **POKEMON: FILM PIERWSZY**

Odp.: Sklonowane Pokemony miały pomóc w podboju świata. Prawidłowo odpowiedzieli: Tomasz Zaręba z Sułkowic, Damian Michalski z Końskich, Anna Wójcik z Radzionkowa, Dorota Kazienko z Bachórzeca, Kacper Pitala z Krakowa, Magdalena Bytys z Białej Podlaskiej, Bartosz Skurpel z Łaska, Paweł Lech z Karlina, Paweł Dachowski z Ogrodzieńca, Przemek Czajkowski z Czarnkowa, Paweł Widzyk z Krakowa, Konrad Szkliniarz z Chruszczobrodu, Łukasz Koszyc z Kędzierzyna-Koźle, Marcin Neumann z Gdynii, Katarzyna Adamowska z Elbląga, Dawid Gach z Czechowic-Dziedzic, Krzysztof Puzio z Niska, Eryk Cichy z Kościana, Jakub Raczyński z Ostrowca Świętokrzyskiego, Przemysław Gaj z Kunowa

■ **ENCYKLOPEDIA OD A DO Z**

W liście zwycięzców w nr 4 chochlik drukarski zjadł nam 10 zwycięzców. A oto zapomniani przez los wygrani: Michał Pruczkowski ze Starej Kiszewy, Agnieszka Cieluch z Wrocławia, Sebastian Jaskółka z Prudnika, Daniel Krain z Rudy Śląskiej, Tomasz Świderski z Sopotu, Paweł Majerczak z Lublina, Robert Sowiński z Siemianowic Śląskich, Arkadiusz Olek z Żor, Paweł Kondzior z Węgorzewa, Przemek Pszczoliński z Sorkwit.

■ **KONKURS ŚWIĄTECZNY**

Podczas losowania nagród w konkursie świątecznym zgubiliśmy także nazwisko Grzegorza Iwaniuka z Korczewa. Otrzymuje on od nas grę SUBMARINE TITANS i program MUSIC MAKER JUNIOR.

Gratulujemy!

CLICKERS I JEGO PRZYJACIELE

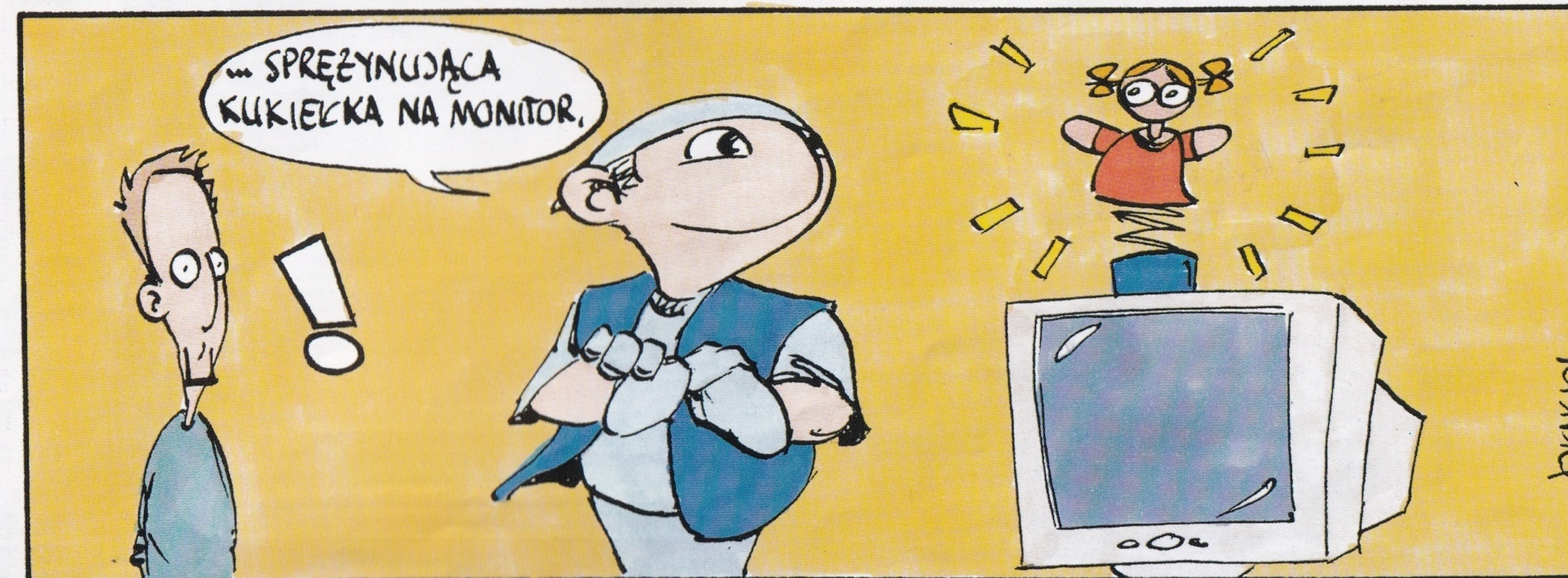












Tekst & rysunki: Marcin Kułakowski